いちばんやさしい「プロファイル式」作曲入門 新版

鼻歌からメロディをカタチにする!

作曲・編曲家 折笠雅美 監修

メイツ出版

CamScannerでスキャン

はじめに

ふとした時にメロディが浮んで、鼻歌を奏でたという経験はないでしょうか？自転車に乗っている時、湯船に浸かっている時、はたまた勉強中や仕事中など。そしてそのとき、皆こう思うのです「自分は天才か？」と。

しかしながら、問題はそこからです。音楽ができる便利なお友達がいれば楽譜に直してもらえるでしょうし、スマホの達人ならばボイスメモで残すでしょう。

さて……そこからどうしますか？

「メロディが浮んだ」、「鼻歌ができた」…で、どうしたらいいのか？ 本書ではこの最初にして最大の謎を解き明かしていきます。

「鼻歌」「メロディ＆モチーフ」「コード」「コード展開」「曲の仕上げ方」という作曲の入口における必要な各要素をプロファイル（分析）し、ひとつの曲として完成させる手法を学んでいきます。

本書の使い方としては、まず、ご用意いただくのはあなたの鼻歌です。第1章では、その鼻歌の身体測定を行います。これにより鼻歌に客観性を持たせます。第2章では、その鼻歌に変化をつける手法を学び、続く第3章、4章では、コードについての基本と鼻歌への応用方法、そしてその進行など、具体的なコードの付け方をマスターしていきます。最後の章でひとつの曲としてのまとめ方を学び、曲を完成させるチカラが自然と身についているという具合です。

ところで皆さんは、過去に鼻歌を作ったはいいけどそこから進めず、自分の可能性を潰してきた経験はないでしょうか？そんな悲劇を繰り返してはいけません。そして、そんな方々には、ある共通点があります。

- □ 楽譜が読めないし、書けない
- □ 音楽理論とか、コードとかさっぱり分からない
- □ 楽器ができない
- □ 作曲なんて特別な才能がないと無理だと思っている

CamScannerでスキャン

しかし、本書は音楽知識ゼロでも大丈夫。楽器を触ったこともない、楽譜なんか読めない、ましてや作曲なんてしたことないという方々のための作曲入門書です。楽譜は視覚的に理解をするために用意をしましたが、読める必要はありません。専門用語も極力削いで、必要な物を必要なだけ用意してありますから、初めてでも心配しないで、ぜひトライしてみてください。

最後に、「好きこそ物の上手なれ」。結局大事なのはこういうことだと思っています。私にとって音楽は仕事なので、嫌なこともありますし、苦しいこともあります。それでも継続しているのは、音楽が好き、そして曲を作ることが何よりも好きだからです。本書を手に取っていただいた皆さんは、やはり同じように音楽が好きで、興味を持っている方々だと思います。その想いを持ち続ければ、必ず曲は作れます。そして、皆さんの「自分の曲を作る」ことに少しでもお力添えができれば幸いです。

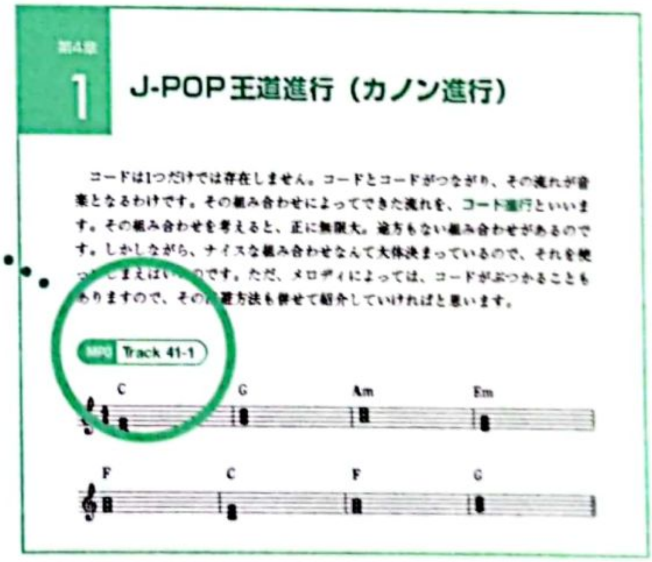
折笠雅美

この本の使い方

本書では、解説している内容の理解を促進し、作曲の実際をより具体的に示すために、オリジナルの譜例を収録した音源データを用意しております。本文の内容に合わせて、音で確認しながら読み進めていただけるような構成になっていますのでご活用ください。また、音源データ(MP3)はP.127の二次元コード及びURLからダウンロードして、文中に示したトラックナンバーに該当するファイルをお聴きください。

MP3音源のトラックナンバー

MP3 Track 41-1



次ページに、MP3に収録されている音源の一覧が掲載されていますので、そちらもご参照ください。

CamScannerでスキャン

MP3音源インデックス

MP3 Track

	Track		ページ
第1章	01	同じテンポで作る重要性	11
	02	各拍子、どこが「頭」なのか？	12-13
	03	メロディの始まりはどこなのか？	14-15
	04	何ビートなのか？	17-18
	05	自分がどういうビートを刻みたいか？	19
	06	シャッフルしてる、してないを聴き比べる	20
	07	シャッフルの判別方法	21
	08	モチーフのパターン	24-25
第2章	09	モチーフ例から各パターンを考察（上がり系）	28-29
	10	モチーフ例から各パターンを考察（下り系、復合系）	30-31
	11	モチーフ例から各パターンを考察（上げ下げ系_A）	31-32
	12	モチーフ例から各パターンを考察（上げ下げ系_B）	32
	13	モチーフのつなぎパターン（その1）	33
	14	モチーフのつなぎ目で前後にずらす	33
	15	モチーフのつなぎパターン（その2）	34
	16	長いモチーフの途中分割	35
	17	メロディの2分音符と4分音符の均等分け	36
	18	メロディをつなげるインターバル・パターン	37
	19	歌詞をつけてのインターバル・パターン	38
	20	2拍3連というリズム	39
	21	2拍3連のリズムと、そうでないリズム	39
	22	モチーフの単純反復	40
	23	モチーフの長さを変えての反復	41
	24	モチーフのタイミングを変えての反復	42
	25	コードに合わせてモチーフの反復を変える	42
	26	モチーフの頭位置をチエック、基本形	44
	27	モチーフの頭、前にずらしちゃう系と抜いちゃう系	44-45
	28	モチーフの横ずらし	46-47
	29	モチーフの縦ずらし	48
	30	モチーフの伸縮	49
	31	韻を踏もう、サンプルメロディ	50

CamScannerでスキャン

第3章	32	1小節単位での韻踏み	51
	33	2小節単位での韻踏み	51-52
	34	「ドレミファソラシド」の確認	60-61
	35	調子はずれな「ドレミファソラシド」	62
	36	簡単なコードの付け方	64-66
	37	横の流れを重視してのコード付け	68
	38	曲の明暗はコードの付け方次第	70-71
	39	コードを利用したメロディ作り	72-73
	40	ヨナ抜きを利用したメロディ作り	75
第4章	41	カノン進行	78-79
	42	洋楽王道進行	80-81
	43	J-POP王道進行	82-83
	44	マイナー系王道進行	84-85
	45	スリーコードとブルース進行	87
	46	ノンダイアトニックコード「間をとりもつdim」	89
	47	ノンダイアトニックコード「泣きのコードE」	89
	48	ノンダイアトニックコード「パラレルワールドのFm」	90
	49	ノンダイアトニックコード「多目的な役割をなすsus4」	91
	50	クリシェのパターン	92-93
	51	コード内の音とそれ以外の音（テンション）	94-95
	52	コード進行の具体的なチョイスと当てはめ方の例	96-98
第5章	53	サビから作って、その後は客観性を持って組み立てる	100-101
	54	魔力を持つDメロ	103
	55	メロディのつなぎ方あれこれ	104-105
	56	転調から得られる効果	109
	57	サビを盛り上げるための各種アプローチその1	112-113
	58	サビを盛り上げるための各種アプローチその2	114-115
	59	前サビでさらに盛り上がりを狙う	117
	60	「決めフレーズ」を入れる前提での曲作り	120-121
	61	アレンジのススメ	123-124

「トラック番号について」

MP3音源には、譜例に対応したテイクを収録していますが、1トラックに複数のテイクを収録している場合があります。その時は、［Track15-1］［Track15-2］といった形で示しているので、照合しながら読み進めてください。

CamScannerでスキャン

※本書は2019年発行の『CDつき いちばんやさしい「プロファイル式」作曲入門 鼻歌からメロディをカタチにする!』を元に、レッスン音源の収録媒体を変更して「新版」として発行したものです。

目次

はじめに 2

MP3音源インデックス 4

第1章 マイメロディ「鼻歌」をプロファイルする

1 どれくらいのテンポ（スピード）なのか？ 10
——メロディのスピードを統一しよう

2 メロディの頭がどこなのか？ 12
——メロディが持つリズムを探ろう

3 何ビートなのか？ ①4、8、16ビート 16
——メロディとビートの関係を把握しよう

4 何ビートなのか？ ②シャッフルビート 20
——音が跳ねているかどうか判別しよう

5 何のキーになるのか？ 22
——終わりの音が分かればキーが分かる

6 どれくらいの長さのモチーフか？ 24
——モチーフの長さを分析して、曲のバランスを把握しよう

7 自分の鼻歌はサビなのか？ 26

第2章 メロディ・モチーフの「ボディ・バランス」をプロファイルする

1 鼻歌のボディ・バランスをチェックする 28
——メロディをパーツに分けて分析しよう

2 音を刻んでつなげる＆仮歌詞でリズムに変化をもたらそう 36

3 反復によるモチーフの応用 40
——反復でインパクトをつけよう

4 モチーフの頭位置を工夫する 44
——出だしを変えて効果絶大

CamScannerでスキャン

5 モチーフの縦横移動と伸縮法 46
——モチーフの特殊な応用方法

6 韻を踏もう 50
——全体的にまとまった印象にするために

7 トータルバランスをチェック！ 54

第3章 コードをプロファイルする

1 コードなんて怖くない 56
——基礎の基礎だけおさえよう

2 そもそもキーって何？ 60
——キーの仕組みとルールを理解しよう

3 キーとコードの関係 62
——キーが分かればコードも分かる

4 コードのチョイスの仕方 64
——メロディとコードの関係を探ろう

5 コードはつなぎ方が大事 68
——並べ方で心地よい流れをみつけよう

6 曲の明暗はコードから 70
——コードの付け方で雰囲気を変えよう

7 コードを利用したメロ作り 72
——コードを知ればメロディ作りに幅がでる

8 ヨナ抜きを利用したメロ作り 74
——和テイストをメロディに取り入れよう

第4章 コード展開をプロファイルする

1 J-POP王道進行（カノン進行） 78
2 洋楽王道進行［C→G→Am→F］ 80
3 J-POP王道進行［Am→F→G→C］ 82
4 マイナー系王道進行［F→G→Em→Am］ 84
5 スリーコード（C, F, G） 86

CamScannerでスキャン

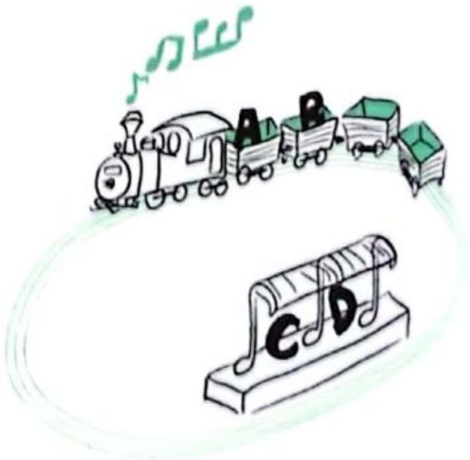
6 日常コードと非日常コード 88
——ノンダイアトニックコードの存在

7 クリシェでつなげる魔法のライン 92
——エモーショナルな効果を狙う

8 コードとメロディの大人な関係 94
——コードにおけるテンション

9 コード進行の具体的なチョイス＆当てはめ方の例 96

第5章 曲としての仕上げをプロファイルする



1 Aメロ、Bメロ、サビ 100
——その役割を理解しよう

2 魔力を持つDメロの存在 102
——最後のサビをさらに盛り上げよう

3 メロディのつなぎ方あれこれ 104
——つながらないときの4つの対策

4 構成でより魅力的な曲に 106
——設計図で視覚的に構成をチェックしよう

5 転調で劇的に盛り上げる 108
——転調のパターンを知ってムード作りに活かそう

6 映えるサビへのアプローチ 112
——サビを盛り上げるための5つのワザ

7 前サビでさらに盛り上がりを狙う！ 116
——シンプルだけどキャッチーな「前サビ」を作ろう

8 頭と後ろに一工夫 118
——サビを利用して曲にボリュームを持たせよう

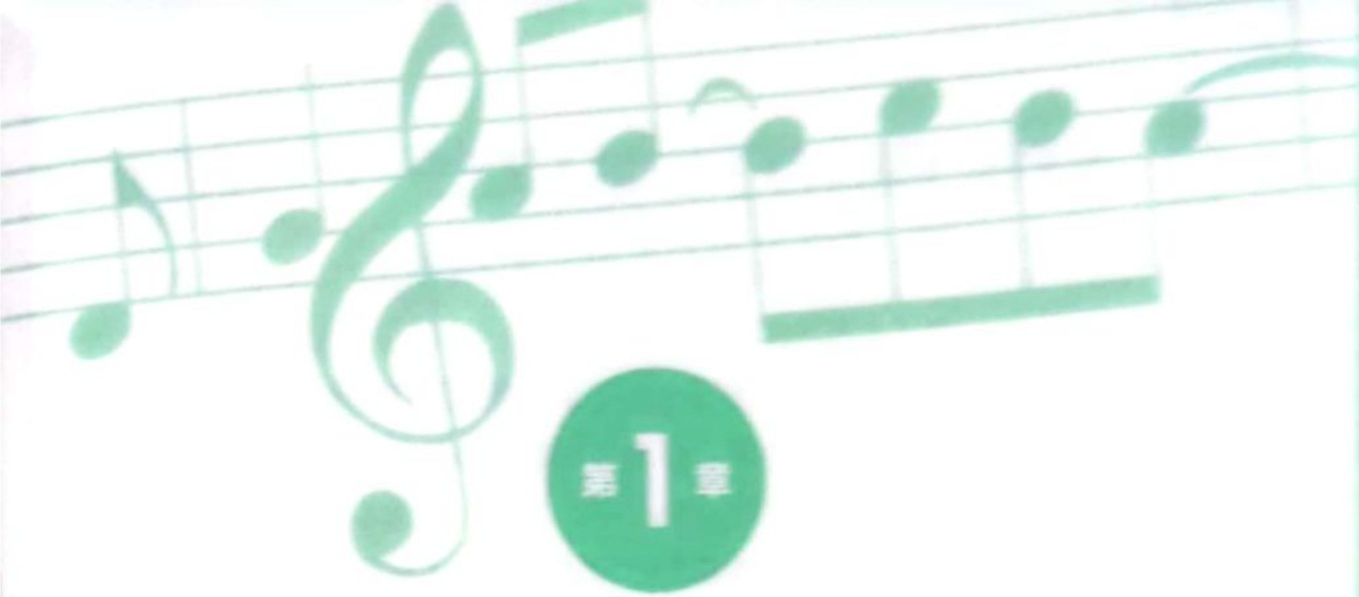
9 繰り返されるフレーズの秘密 120
——「決めフレーズ」を使ってメロディを変えてみよう

10 アレンジのススメ 122

おわりに 125

索引 126

CamScannerでスキャン



第1章

マイメロディ「鼻歌」をプロファイルする

自分から出てきたメロディが、いったい「何物」であるのか。これを知らないと、実は話が進まない。まずは、メロディのプロファイル作りをします。

CamScannerでスキャン

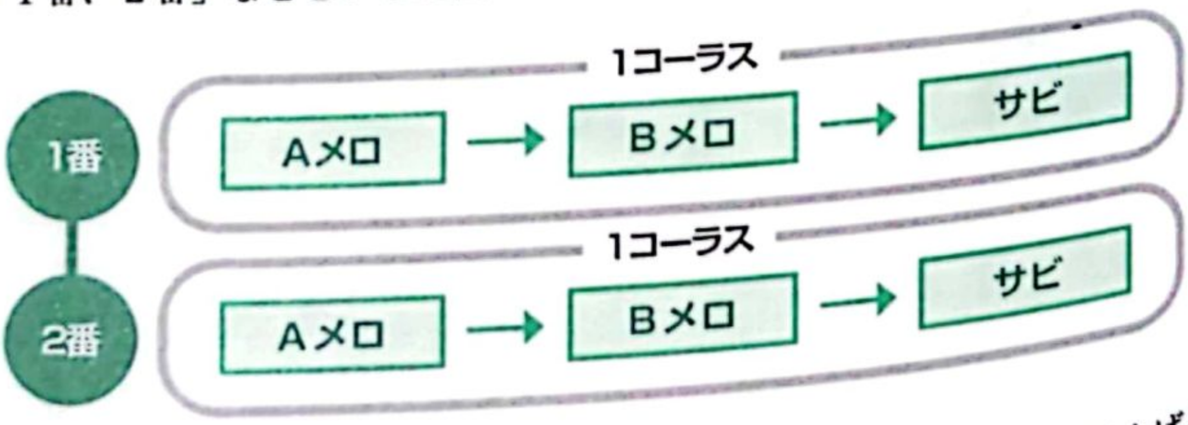
第1章

1 どれくらいのテンポ（スピード）なのか？
——メロディのスピードを統一しよう

例えば「食べ過ぎてるなぁー」と思ったときに体重計に乗れば、嫌でも増加した自分の重さを「数字」で突きつけられます。鼻歌にも、身長や体重などに相当するデータ化できるものがあります。テンポ、キー、リズムなどです。そこでこの章では、それらを計測して自分の鼻歌のプロフィールを作ってみます。

まず、曲におけるテンポとは、その曲の速さになります。そして大事なのは、自分の作ったメロディ、もしくはこれから作りたいメロディがどれぐらいの速さなのか？ということを把握しておくことです。

曲というのは、いくつかのパートに分かれています。メロディだけでいうなら、1曲につき最低3つぐらいのパートは欲しいところです。よく「Aメロ」「Bメロ」「サビ」などと言ったりしますが、これらをまとめて「1コーラス」といって、俗に「1番、2番」などといった曲の中のくくりになります。



例えば、思いついたメロディが「サビ」だったとしましょう。1曲を仕上げるには、さらに「Aメロ」、「Bメロ」と2つの異なるメロディを作らなければなりません。ここで一旦サビのことを忘れないと、「あれ？さっきと同じ～」と、同じようなメロディを作り続けるループ地獄に落ちてしまうこともありますが、一方で、サビを頭からクリアして他のメロディを作っても、いざサビとつなげると「あれ？さっきと違い過ぎ～」ということもままあります。

これは、テンポの違いによることが少なくありません。ポピュラーミュージックというのは、最初から最後まで、基本的には同じテンポです。同じテンポという器で統一することにより、メロディ同士の食い違いを減らすことができます。

CamScannerでスキャン

では、具体的にどうするのか？メトロノームという機器があります。一定のテンポを刻んでくれるミュージシャンの必需品です。

スマホのフリーアプリもありますので、それを使用したほうが経済的でしょう。アプリの表示を見ると、「BPM」という所に数字があると思います。これがテンポの速さを示しています。「TAP」という部分を、自分の歌うメロディに合わせて、指でトントンと打ち続けると、そのテンポの速さを計ってくれます。

こうして速さが分かると、一番大事なことができるようになります。それは、「決めたテンポで作る」ということです。それにより、テンポの食い違いを未然に防ぐことができます。

また、感覚的なテンポを数字にすることにより、人に伝えるときに正確に伝えられるようになります。もちろん、テンポを上げたり下げたり、最終的な微調整はあると思いますが、「一定のテンポで作る」ということが大事なのです。

さて、ここでメロディを2つ聴いていただき（Track01-1 とTrack01-2)、続けて、この2つのメロディを合わせたもの（Track01-3）を聴いていただきます。

MP3 Track 01-1 ＋ MP3 Track 01-2 ＝ MP3 Track 01-3

おやおや〜、なんか無理矢理くっつけたような、不格好なメロディですねー。でも、何が駄目なのでしょう？そうです、テンポが違うので、2つのメロディを合わせた結果、後半のメロディが不自然になっているのです。

これを手直しするのはそれなりのテクニックが必要になります。こうならないためにも、必ずテンポを合わせて作るということを守ってください。

ちなみに、手直しするとこんな感じになります。

MP3 Track 01-4

自分の鼻歌のテンポを決めたら、1曲完成させるまでは必ず「同じテンポ」で他のメロディも作成してください。「同じテンポ」で作ることで、メロディ同士の食い違いを未然に防ぐことができます。

第1章

2 メロディの頭がどこなのか？
——メロディが持つリズムを探ろう

まずは、ひとつメロディを聴いてもらいたいと思います。

MP3 Track 02-1

どうでしょう、何か芯がないというか……「で？」と言いたくなってしまいます。実はこのメロディ、このままでは音楽として体を成していません。なぜでしょう？答えは簡単です、どこが頭なのか分からないからです。

続いて、[Track 2-2] を聴いてください。

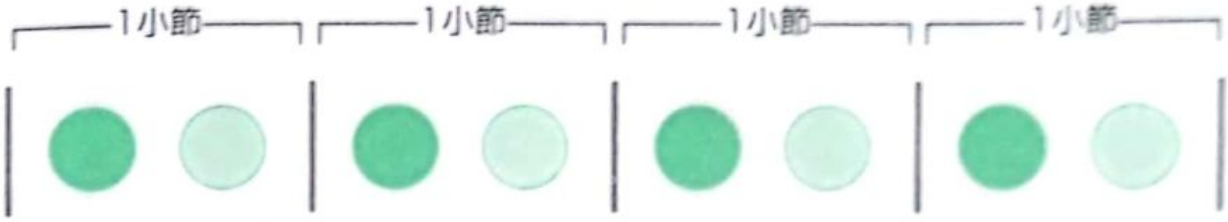
MP3 Track 02-2

これはメトロノームの音です。大事なことは、他と異なる音が1つあるということです。そしてその音が、4回に1回鳴っています。これを、4つで1セットなので4拍子といいます（よくいわれる4ビートや8ビートなどとゴチャゴチャになるのを避けるため、本書では違うものとして扱います）。ちなみに、この1セットのことを1小節といいます。そして、この異なる音が、「頭」の部分になるのです。

2つで1セットは2拍子、3つで1セットは3拍子、5つで1セットは5拍子（ただし、頻度は極端に低いです）。ちまたに溢れている音楽のほとんどは、4拍子です。

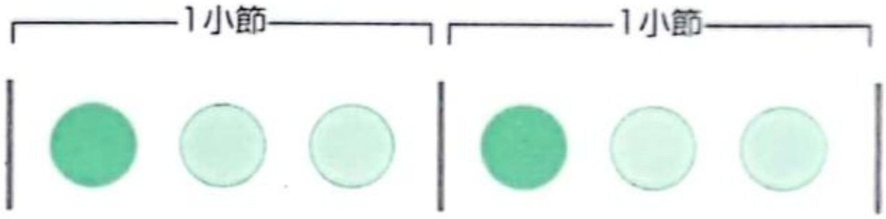
2拍子・・・倍にすると4拍子なので、ほとんど同じ扱いにされてしまいます。カフェオレとコーヒー牛乳くらいの差でしょうか。クラシックの世界だと、マーチなど勢いをつけたい曲に使われますが、聴いてる方はほとんど4拍子と同じに聞こえます。

MP3 Track 02-3



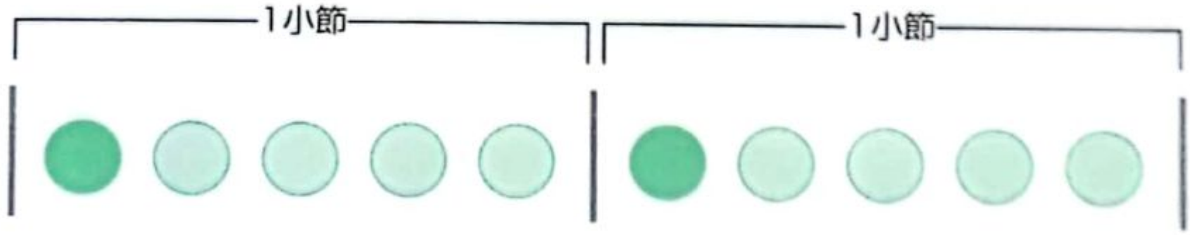
3拍子・・・いわゆるワルツというやつです。有名な曲では、**「いつか王子様が」**とか**「私のお気に入り」**など。今のポップスでは、中々お目にかかれません。

MP3 Track 02-4



5拍子・・・これ以上になると、いわゆる「変な曲」のくくりにされてしまいます。ポップスでは聴いたことがありません。ちなみに**「Take Five」**というジャズでヒットした曲がありますが、かなり稀です。

MP3 Track 02-5

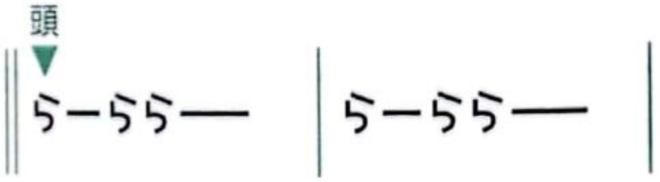


この上には、6拍子とか7拍子とかもありますし、クラシックでは11拍子というのもあります。ここでは取り扱いませんが、興味のある方はどうぞ。

そして大事なことは、どこが「頭」なのかということです。

MP3 Track 03-1

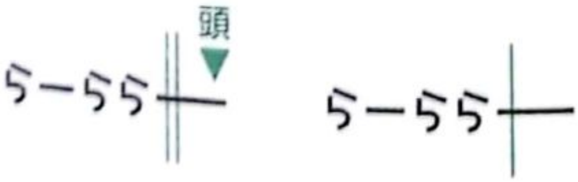
これはメロディの始まりが「頭」になります。書き方は、次のようになります。



歌詞が既にある場合は歌詞で、無い場合は「ラララ」で表します。
（頭の位置を判断しやすいように、音源ではドラムの音を入れてあります。）

次は、メロディの始まりが「頭」より前になります。

MP3 Track 03-2



（前のメロディの残像を消すために、カウントを多めにしてあります。）

CamScannerでスキャン

次は、メロディの始まりが「頭」より後になります。

MP3 Track 03-3

印象として、それほど差は感じないと思いますが、どこが「頭」であるかは、メロディ本体を、ひいては曲全体を支配するとても大事なポイントなのです。地図はとても便利なものですが、現在地が分からなければ地図の用をなし得ません。この現在地こそが「頭」の部分なのです。

リズムはテンポとは違い強弱があります。強い部分がリズムの「頭」の部分（メトロノームの音が違う部分）になるのです。つまり、「頭がどこか」を知ることで、鼻歌にリズムを持たせることができるのです。

CamScannerでスキャン

第1章

3 何ビートなのか？ ❶4、8、16ビート

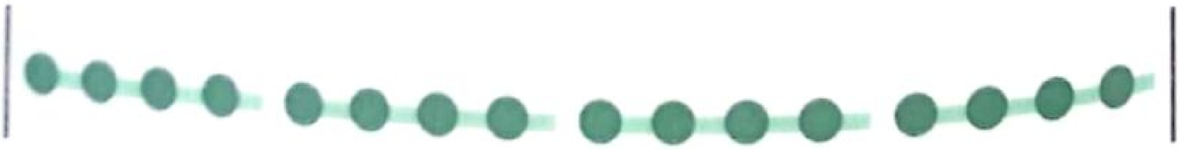
――メロディとビートの関係を把握しよう

ビートとは、前ページで説明した「拍」の１つを何分割で感じるかです。

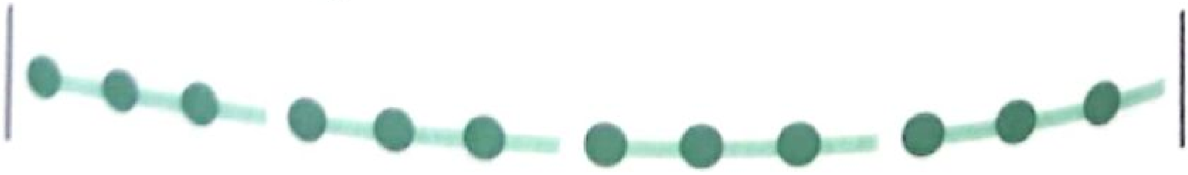
1拍に1つずつだと4ビート

1拍を2分割すると8ビート

1拍を4分割すると16ビート



1拍を３分割すると3連系



と、なります。

では、実際の音楽ではどこで判別するのか。簡単に言ってしまうとベースとドラムの動きです。実際に、メロディにベースも付けた音で確認してみましょう。

CamScannerでスキャン

4ビート

MP3 Track 04-1

これはいわゆる4つ打ちというやつで、ユーロビート系やジャズ系に多くみられます。ノリノリアイドル系にも4つ打ちは多いですね。

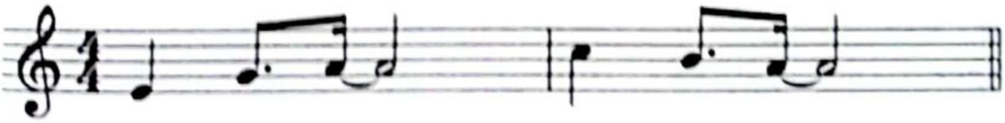
8ビート

MP3 Track 04-2

これがもっともポピュラーで、ロックや歌謡曲など圧倒的に8ビートが占めています。

16ビート

MP3 Track 04-3



ビートが細かい分、テンポは少し遅めになります。キレキレのブラックミュージックもそうですが、バラードも多いです。

CamScannerでスキャン

3連系

MP3 Track 04-4

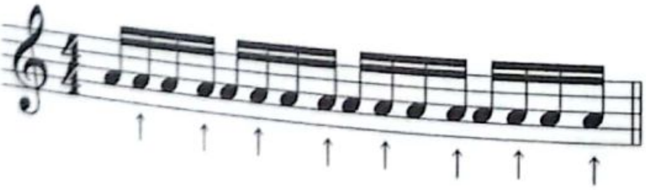
あまり最近のポップスではお目にかかれませんが、昔の歌謡曲とか演歌によく出てきました。ロックでも聞くことがあります。

では、4ビートと8ビートでは具体的に何が違うのでしょう？

4ビート

8ビート

16ビート



4ビートと8ビートの違いは、8ビートの楽譜に「↑」で記した部分です。同じく8ビートと16ビートの違いは、16ビートの楽譜に「↑」で記した部分です。

4ビートの音楽をやってるのに、バスドラムが8ビート「↑」の音を演奏してしまったら、8ビートの世界になってしまうのです。

CamScannerでスキャン

以上を踏まえた上で、いよいよ自分の鼻歌の判別方法です。メトロノームを流しながら、自分がどういうリズムを刻みたいかで判別します。
では、メトロノームを鳴らします。

刻む音に対して、

「タ」を1つだけ入れたい ⇒ 4ビート　MP3 Track 05-1

「タ・カ」と2つ入れたい ⇒ 8ビート　MP3 Track 05-2

「タ・カ・タ・カ」と4つ入れたい ⇒ 16ビート　MP3 Track 05-3

「タ・カ・タ」と3つ入れたい ⇒ 3連系　MP3 Track 05-4

となります。

このビートに関しては、途中で変えるのは基本的にＮＧです。アレンジ上や、奇抜さを狙って途中で変えるものもありますが、今は考えなくてＯＫです。
ビートをどう感じるかで、メロディの刻み方が変わってきます。しかしそれは、自然とメロディに出てくるので、「16ビートだからメロディを細かくしなきゃ」とか、あまり意識しすぎない方がいいでしょう。
ちなみに、ポップスは圧倒的に8ビートが多いので、「あーもーわからん！！！」という方は、暫定的に8ビートでよいと思います。

第1章

4 何ビートなのか？ ❷シャッフルビート
――音が跳ねているかどうか判別しよう

音を跳ねさせたシャッフル系（スイングやバウンスという言い方もあります）は、楽譜上での違いはないのですが、「記号」などで、シャッフルで演奏しろという指示を加えます。3連系とシャッフルを同様に扱う方もいますが、煩雑になるのを避けるため、ここでは区別して扱います。

で、なんなのよ？シャッフルって。跳ねるって……何？

みなさん、嬉しいときにスキップしませんか？え、しない？なんてノリが悪いのでしょう。とにかくスキップしてみてください。それがシャッフルです。

まず、サンプルをお聴きください。

MP3 Track 06

前半がシャッフルしていて、跳ねる感じがします。後半はシャッフルしていないので、聴き比べると、後半が何かベターっとした感じに聞こえます。こうして聴き比べると違いが分かりますが、普通に音楽を聴いていても、その曲がシャッフルしていようがいまいが関係ないのです。例えば、童謡の金字塔、"もしもし亀よ"で有名な「ウサギと亀」は跳ねています。シャッフルしているのです。その他にも、米津玄師「Lemon」、aiko「カブトムシ」、宇多田ヒカル「Automatic」などもシャッフルです。

これらの曲がシャッフルしてると聞かされて、「え、そうなの？」という方がほとんどだと思います。つまり、あなたの身体は、知らないうちにシャッフルを受け入れ態勢OKになっているということです。あなたが思っている以上に、あなたの身体はシャッフル無しでは生きていけない状態になっているのです！

余談ですが、筆者の実家では麦茶が甘いんです。当然麦茶は甘いもんだと頭にインプットされていますから、友人の家で甘くない麦茶を飲んだときの衝撃は忘れません。ちなみに、良い麦茶を使っているとかではなく、うちの母親、麦茶に砂糖入れてたんですね～。…どうでしょう、それくらいの衝撃がありましたか？

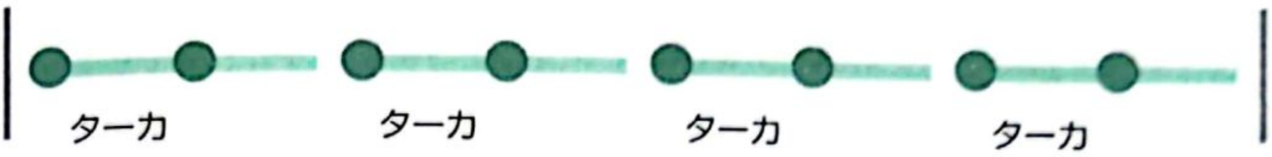
CamScannerでスキャン

続いて、シャッフルの判別方法です。

ビートのときと同様、メトロノームを鳴らしながら、自分で「タカタカ」とリズムをとります。

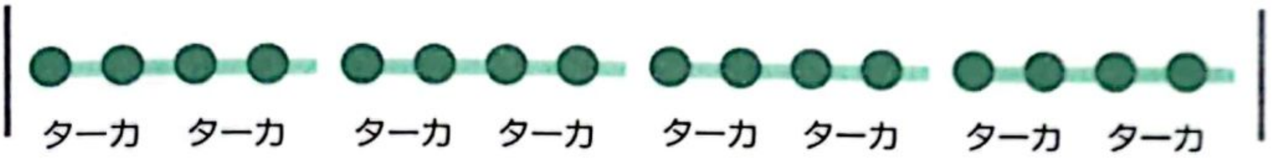
4＆8ビート系は1拍に「ターカ」と、

MP3 Track 07-1



16ビート系は1拍に「ターカターカ」と、

MP3 Track 07-2



「タ」部分が「ター」と伸びるのがポイントです。

作曲のときに、自分の曲がシャッフルしているか認識しておかないと、テンポと同様に、アレンジするときやメロディ結合のときに「ずれ」が生じ、修正が必要になったりと痛い目に合いますので、きっちり判別しておきましょう。

CamScannerでスキャン

5 何のキーになるのか？ ——終わりの音が分かればキーが分かる

「キー」とは、簡単にいうと音の高さです。皆さんが、イメージするのに分かりやすいとしたら、カラオケのキーチェンジャーです。キーが高すぎても低すぎても歌えません。そのための調整機能です。ただ、鼻歌で既に歌えているのですから、「歌いやすさ」という点では変更する必要はありません。歌い手が代わったりする場合は、歌い手に合わせてキーチェンジすることになります。

ではなぜ、何のキーか判断する必要があるのでしょう？実はコードと密接な関係があります。キーによって使うコードが決定される（後述します）ため、キーが分からないとコードが付けられないのです。

よく「この曲はAメジャーだね～」とか、バンドかじりのやつにそれっぽく言われて、心の中では「何それ？新しい野球チーム？」などとボケつつも、むかついたことはありませんか？その他にも、音楽の教科書で「交響曲第5番ハ短調」とか見た記憶はありませんか？そうです、この「Aメジャー」や「ハ短調」というのは「キー」を指しているのです。ちなみにこの「ハ短調」なる日本語は、ポップスでは全く使用しないので、存在そのものを忘れていただいて結構です。

キーは大きく分けて2種類になります。「**メジャーキー**」と「**マイナーキー**」です。最近では混合したユニセックス的な音楽も多いので、かっちり分ける必要もないですが、分け方としては、そのメロディの終わり方が「暗い感じ」か「明るい感じ」かです。

では、具体的なキーの判別方法です。まず、鼻歌がどこの音で「終わった感じ」がするか探します。楽器ができる人はその楽器を使って、そうでない人は、ピアノの無料スマホアプリがあるのでダウンロードしましょう。

あとは、アプリの鍵盤を弾いてひたすらどの音か探りましょう。もし、「この音とこの音の間なんだけどな～～という人は、次のおすすめ音表を見て、より左寄りの音を選んでください。右に行くほど、#（シャープ）や♭（フラット）が付く構成音が多くなりますので、視覚的にも難易度がアップしていきます。

CamScannerでスキャン

おすすめ音表

＊例えば、明るい音のドとレ♭の中間なら、より左にあるドにする。

明るい音（メジャーキー）バージョン

ド	ファ	ソ	レ	シ♭	ラ	ミ♭	ミ	ラ♭	シ	レ♭	ソ♭

暗い音（マイナーキー）バージョン

ラ	レ	ミ	シ	ソ	ド	ファ#	ファ	ド#	シ♭	ソ#	ミ♭

付いた「#、♭」は、曲中の全てのメロディ、コードにくっつくことになるので、表記、演奏などが煩雑になってしまいます。一番右の「ソ♭(フラット)」や「ミ♭(フラット)」なんて、ハッキリいって地獄です。プロでもやりたくないキーです。万が一、ドンピシャでこの音だった場合は、その下か上の音に回避することをおすすめします。

さて、その音が判明したら、英語読み変換表でアルファベットに置き換えます。

キーの英語読み変換表

ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ
C	D	E	F	G	A	B

例えば、「ミ」で明るく終わった感じがするのは「Eメジャーキー」です。これで、キー判別は完了です！

CamScannerでスキャン

第1章

6 どれくらいの長さのモチーフか？
――モチーフの長さを分析して、曲のバランスを把握しよう

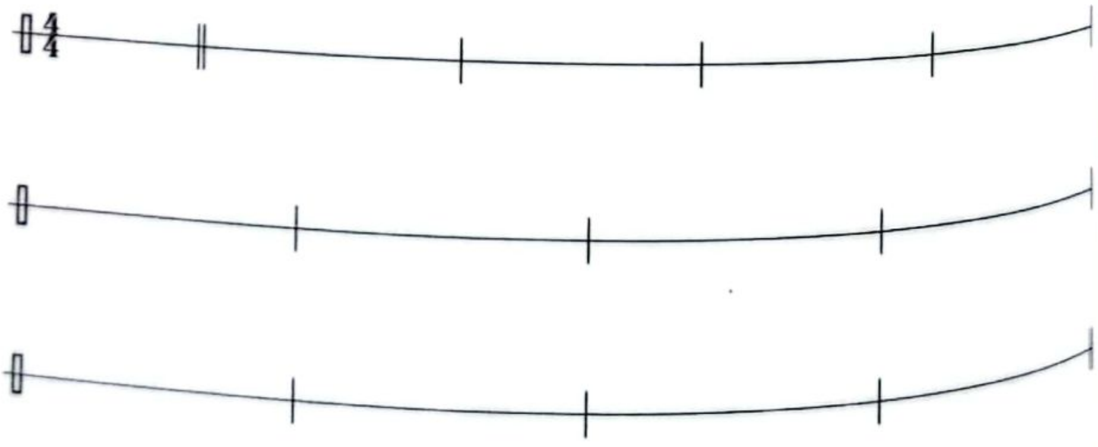
メロディの一番小さい固まりをモチーフといいます。そのモチーフが合わさってメロディとなり、メロディが合わさって1曲となるのです。

モチーフとは、「創作の動機となった中心的な題材」のことです。また、その長さを測ることで、それらで構成されるメロディ全体の状態を知り得ます。

では、作った鼻歌が、どれくらいの長さなのかチェックしてみましょう。やり方ですが、メトロノームを使いながら数えます。

もし、「メトロノームだと歌いながら数えられん！」という人もいるかもしれないので、本書特製「測れるモチーフちゃん」をつけておきますので、よろしければご利用ください。この測れるモチーフちゃんを使用することで、視覚的にもモチーフの状態（長さや位置）を把握することができます。

測れるモチーフちゃん



使い方は、メトロノームを鳴らしながら使用します。
例えば、次のようなメロディが浮んだら、

MP3 Track 08-1

このように「丸」をつけていきます。

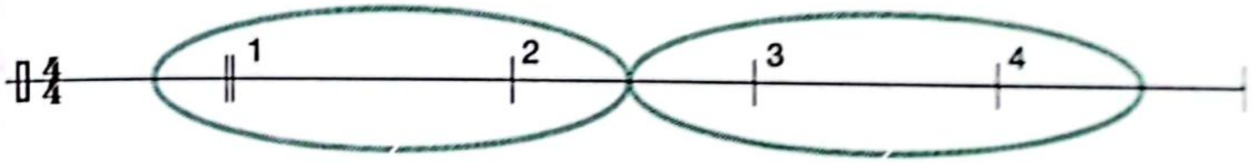
この例では、同じようなモチーフを4回繰り返しています。2つを1つにまとめて考えて、「モチーフが2つ」ととらえてもOKです。

他の例も見てみましょう。

MP3 **Track 08-2**

これは、2小節で1モチーフのパターンです。

次のような書き方になります。



※モチーフの他にも、「フレーズ」という言葉を聞きます。違いに関しては線引きが曖昧なので、ここでは使用しないことにします。

1つのメロディの長さは4小節＋4小節が基本です（モチーフちゃんは予備で更に＋4小節）。自分のモチーフの長さが3小節ならば、1小節空けたり、違う1小節のモチーフを入れたりと、見た目で確認そして判断することができます。

CamScannerでスキャン

第1章

7 自分の鼻歌はサビなのか？

これは、永遠のテーマ的なお悩みです。よく、クライアントからのリクエストで、「サビはキャッチーなメロディで」とあります。そりゃ、売りたいんだから当然キャッチーなメロディでしょう……まーベンチからホームラン打てのサインを出されているようなもんです。作ったメロディがサビなのか、キャッチーなのか、筆者が教えて欲しいくらいです。というわけで、サビであるためのルールはありません。以上です！裁判長！と強く主張したいところでもあります。もちろん大人ですから、そんな主張はいたしません。

ただ、構成上のヒントはあります。The Carpenters「Yesterday Once More」という、誰でも知ってる永遠の名曲がありますが（知らないという不届き者は、YouTubeでチェックしてください）、それを使って、分かりやすいようにCメジャーキーで説明します。頭の部分、つまりＡメロですが、「ドドレ｜ミ」（ミがメロ頭です）と入ってきます。で、サビですが、「ドレ｜ミ」と入ってきます。ほとんど同じですが、サビ部分は1オクターブ高いのです。この事から分かるのは、高い音の方が盛り上がる。そして、全体を通しての相対性が大事だということです。

要は、1曲を通して自分で物語を作らなければなりません。あなたの鼻歌が、超自信ありならばサビでいきましょう。いやいや、自分の実力はこんなもんじゃない、もっと良いメロディがでてくるはず！という人は、Ａメロなどに設定でよろしいかもしれません。サビ以外のところは低めの音で集めたり、ちょいダサの方がいいくらいです。

ちなみに、洋楽ではＡメロの方がキャッチーだったり、楽器のリフの方が有名だったりとかもありますが、可能性を広げすぎると色々ブレますので、ここではスルーしたいと思います。

★第1章　プロファイル・ポイント

「メロディを知り己を知れば百戦殆からず」
自分の鼻歌を客観的に見ることが、曲作りの第一歩となる

第2章

メロディ・モチーフの「ボディ・バランス」をプロファイルする

メロディもボディもバランスが大事。どこがガリで、どこがファットなのか、体型（メロディ）をチェックして、シェイプアップする方法をマスターします。

CamScannerでスキャン

第2章

1 鼻歌のボディ・バランスをチェックする

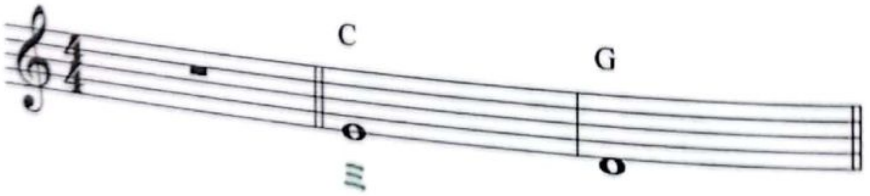
——メロディをパーツに分けて分析しよう

1章で解析したマイ鼻歌を、あらゆる方法を駆使して磨き上げていきます。ここでは、例題をいくつか出していきますので、うまく当てはめて活用してください。まずは、鼻歌（2小節分）をさらにパーツごとに分けて、プロファイルします。そして、その部分に合ったトレーニングで、素晴らしいボディ（メロディ）を手に入れましょう。アスリートのようなしなやかな筋肉や、ボディビルダーのようなビルドアップした体型を手に入れることも夢ではありません。

モチーフ頭の前の部分（腕回り）をチェック！

思い付いたメロディ（モチーフ）を、部分部分に分けてチェックしていきます。身体をシェイプアップさせるための運動も、狙った筋肉を効率よく鍛えるのが大事。メロディも然り、まずは頭部分を見ていきましょう。

MP3 Track 09-1



例えば上記のようなメロディが浮かんだとします。音が2つだけ。身体でいえばガリガリ君です。もう少しパンプアップした方が魅力的かもしれません。

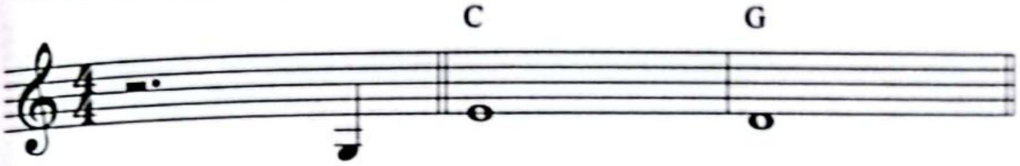
では音を、最初の音「ミ」の前の部分（腕回り）に付けていきます。
付ける音は、自分で鼻歌で歌いながらしっくりくる音を付けるとよいでしょう。じゃ、何を付ければいいの？となりますので、いくつか例を上げてみます。参考にしていただければと思います。

上り系

この形が最も多いパターンです。やはり、下から上へ向かう方が高揚感があるので、盛り上げたい時にはとても効果的です。いくつか、パターンを紹介しておきます。

下からしゃくり上げる形です。

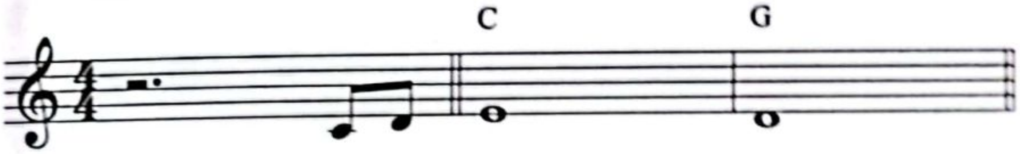
MP3 Track 09-2



どの音からしゃくり上げるかですが、これはコードと密接に関係があるので、次章で説明します。今は感覚的にやってください。美空ひばり「川の流れのように」や、中島美嘉「雪の華」がこのパターンです。

続いて、流れるように上げる形です。

MP3 Track 09-3



これは音をしゃくり上げず、隣同士の音でつなぎます。AKB48「ヘビーローテーション」や、中島みゆき「時代」がこのパターンです。

次は、畳みかけるように、細かい音でかけ上がる形です。

MP3 Track 09-4

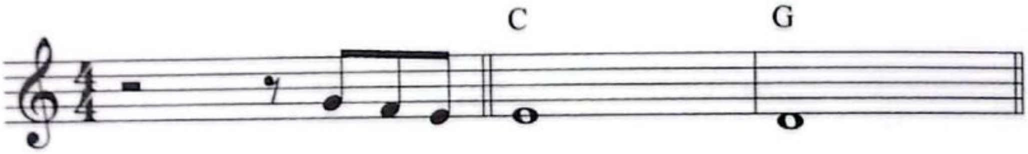
CamScannerでスキャン

先のパターンより音の数が多く細かいのが特徴です。globe「DEPARTURES」や、いきものがかり「ありがとう」などがそうです。

下り系

逆に下がるパターンですが、サビで使う場合は、あえて下げておいて後で上げるという使われ方が多いようです。種類はあまり無いので１パターンだけ。

MP3 Track 10-1



福山雅治「桜坂」や、KinKi Kids「フラワー」がこのパターンです。一旦下がった後に、元の高さまで戻ってきています。

くねり系

くねってから到着するパターンです。上がり系と下がり系の複合系になります。

MP3 Track 10-2

大塚愛「さくらんぼ」や、あいみょん「マリーゴールド」がこのパターンです。最初のくねるところで音をたくさん使って、その後、音を伸ばす傾向があります。

CamScannerでスキャン

気合入ってる系（複合系）

複合系はほかにもありますが、ここでは1例だけ紹介しておきます。いきなり1オクターブ上がってから、今度は下がるといった気合の入ったパターンです。しゃくり上げる系と下がり系の複合ともいえますし、ある意味、くねり系ともいえます。

MP3 Track 10-3

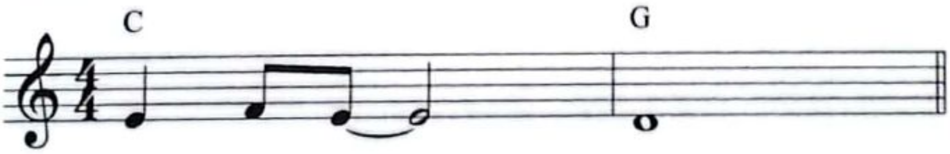
Every Little Thing「出逢った頃のように」、ゆず「栄光の架橋」で見られます。

モチーフの本体部分（胴回り）をチェック！

再び、最初のガリガリメロ（P28）から考えます。今度は音を前に足さず、伸びてる音、胴体部分をいじります。イメージとしては、音で寄り道をする感じです。これには、リズムや音を使った、さまざまな行き方がありますが、ここではいくつかご紹介するだけにとどめておきます。

音を1音だけずらすパターンは、今回は上げと下げのパターンです。例題のようにリズムを変えていろいろできますが、膨大な数になってしまうので、ここではそれぞれ1パターンのみとします。

MP3 Track 11-1　（上げパターン）



CamScannerでスキャン

MP3 Track 11-2　（下げパターン）

レベッカ「フレンズ」は1つ音を上げるパターンで、槇原敬之「どんなときも」は後で紹介する、音を刻んでから1つ下げるパターンです。もちろん、音は1音だけでなくいろいろ足して、オプションの追加のように増すこともできます。マシマシにした上がる系と下がる系、これらも2つまとめて例題を。

MP3 Track 12-1　（上げパターン）

MP3 Track 12-2　（下げパターン）

綾香「三日月」は、しゃくり上げてから、順番に下がって戻ってきます。岡本真夜「TOMORROW」は、順に下がってしゃくり上げてます。ちなみに、秦基博「ひまわりの約束」は下がってから、上がってから、元に戻ると結構くねってます。

モチーフのつなぎ目（関節部分）をチェック！

これも最初のガリメロ（P28）で考えます。2つの音のつなぎをどのようにするのかがポイントになります。これも上がり系や下がり系など、今までの応用になります。ここでは、幾つか例として上げておきます。

CamScannerでスキャン

MP3 Track 13-1

MP3 Track 13-2

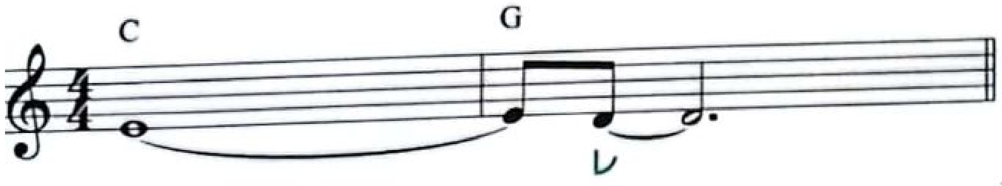
MP3 Track 13-3

上記３つの譜例は音を足しただけになりますが、この「つなぎ目」でもっとも注目していただきたいのが、「レ」の位置になります。

次は、「レ」の音の前ずらししたものと、後ずらししたものです。譜例と音で確認してみましょう。

MP3 Track 14-1　（前ずらし）

MP3 Track 14-2　（後ろずらし）



CamScannerでスキャン

これだけだと分かりづらいので、ほかのパターンでも確認してみます。ずれてないもの、前ずらし、後ろずらしになります。

MP3 Track 15-1（ずれてないもの）

MP3 Track 15-2（前ずらし）

MP3 Track 15-3（後ろずらし）

どうでしょう、全部聴いても大して変わらないと言われたらそれまでですが、ずらした方が、何となくひとつのまとまりになったな〜と感じませんか？

この手法は、あらゆるジャンルで見つけることができます。

参考曲

赤い鳥「翼をください」、SMAP「夜空ノムコウ」は、コードとのつなぎ目の音を前にずらすことによって、モチーフに一体感を出しています。

後ろずらしは、ちょっと演歌チックな雰囲気がでてしまいます。うまくやってるのが、安室奈美恵「Hero」です。

CamScannerでスキャン

モチーフの後ろ部分（足回り）をチェック！

ここでは、モチーフの区切りに着目しチェックしてみます。ひとつ、新しい例を聴いていただきましょう。

MP3 Track 16-1

どうでしょう。何か、ダラーっと長くて締まりがないように聞こえます。

そこで、この長いモチーフを途中で分割し、休符で少し間を空けてみます。そのことで、モチーフの区切りがはっきりします。

じゃ、どこで区切るのがいいのよ？となりますが、鼻歌を歌えばイイのです。そこで大事なのは、歌い手と同様に、息をたっぷり使って歌うことです。

なぜそんなことを？答えはブレスです。テンポにもよりますが、普通に歌うと、2小節に1回ぐらいが程良いブレスといえるでしょう。歌ってて息苦しい、何か長いな～と感じたら、そこで思い切ってバッサリやっちゃいましょう。

MP3 Track 16-2

もちろん、前のダラーっとした感じを出したいなら、逆に分割しないことで、その効果が得られます。

しかしながら、通常の鼻歌において4小節は長すぎであると筆者は考えます。長すぎる文章が読みづらく、結局、何を言ってるのか分からないことが多いのと同様に、長すぎるモチーフは聴きづらく、耳に残りにくいのです。句読点などで文章を分けるように、休符を差し込んでモチーフを短くすることをおすすめします。

CamScannerでスキャン

2 音を刻んでつなげる＆仮歌詞でリズムに変化をもたらそう

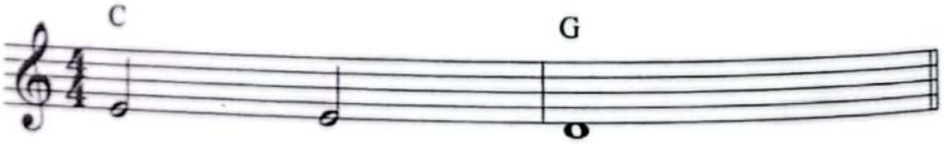
ダンベルは、ただ上げるだけでは筋力アップにはなりません。持ち上げ方はもちろん、何回やって、どれくらいインターバルを取るかなど、どう刻んでいくかがポイントになります。音もまた然り、刻み方、インターバルの取り方によっては、その役割を変え、大きくボリュームアップも可能です。

再度、ガリメロ君（P28）を使用します。

まずは、刻む、つなげることによるインターバルにどのような可能性があるのか、論理的検証を行ってみたいと思います。

均等に2つに分けてみたもの（2分音符）と、4つに分けてみたもの（4分音符）を用意してみました。

MP3 Track 17-1



MP3 Track 17-2

これだと、効果という効果は感じられません。4つに分けたほうが、リズムが出てきたかな～くらいです。

さらに、音をつなげることによってリズムに変化を付けられます。ここではあらゆる可能性を見るため、全パターンを作ってみます。

すると…、前のガリメロ君と合わせると8パターンくらいに。

CamScannerでスキャン

MP3 Track 18-1

MP3 Track 18-2

MP3 Track 18-3

MP3 Track 18-4

MP3 Track 18-5

さらに8つに分けて（8分音符）音をつなげてみると…、何と128パターン。これが16分音符になったら…、その数は考えるのさえ嫌になります。こんなんやって何になるんじゃい！と皆さんお考えですね。私もそう思います。つまり、こんな大量のパターンから自分のいいパターンを見つけるなんて、不可能ということです。じゃあどうする？

そこで提案したいのが「**仮歌詞**」です。もちろん、「ふふふん〜、ははは ん〜」でいける人はそのまま行っちゃってください。

CamScannerでスキャン

ここで、例題を出したいと思います。「花が咲いた」という歌詞を試しにあてがってみましょう。

MP3 Track 19-1 （4分音符を使用したパターン）

MP3 Track 19-2 （8分音符を使用したパターン）

MP3 Track 19-3 （16分音符を使用したパターン）

4分音符、8分音符、16分音符と、それぞれ使用したパターンを用意しました。たった1つの音でも、「仮歌詞」があるだけで、これだけの着想の可能性が広がってきます。ポイントは「本番の歌詞ではない」とすることです。ちゃんと歌詞を書こうとすると、どうしても力が入ってしまいます。「後で差し替える」という気楽なスタンスが、良いメロディを引きだします。

Step Up!「3連系」

さて、刻みの中で扱わなかったリズムがあります。「3連符」です。第1章の3項で扱った3連系をワンポイント的に使用できるのです。

これをメロディに組み込むと、リズムが一瞬崩れる感じがするので、ちょっとインパクトが欲しいときに効果的です。しかし、使い過ぎると嫌味になりますので、通常、1コーラスに1回くらいが望ましいでしょうか。

CamScannerでスキャン

MP3 Track 20

さらに2拍3連というリズムもあります。これは2拍分のところに3つ音を入れるということです。通常の3連よりテクニックが必要となり、2拍3連っぽいんだけど、実は違うという曲がたくさんあります。よく引き合いに出されるのが**小田和正「ラブ・ストーリーは突然に」**のサビ部分ですが、これは2拍3連ではありません、もともとそういう曲なのです。

2拍3連はリズムにインパクトを与える分、リズムを壊します。これだけサビで連発すると本当だったらグチャグチャになります。でも、ちゃんとリズミカルにメロディが動いているということは、2拍3連ではないということです。

参考として、次の譜例を上げておきます。最初が2拍3連のリズムではなく、後が2拍3連のリズムです。

MP3 Track 21-1　(2拍3連ではない)

MP3 Track 21-2　(2拍3連)

「2拍3連ではない」の2拍分の比率は「3：3：2」、「2拍3連」は「1：1：1」と数字で見た方が違いが明確ですね。

CamScannerでスキャン

第2章

3 反復によるモチーフの応用

——反復でインパクトをつけよう

どんな練習でも反復することは大事です。同じことを繰り返すことにより、メロディがもっている筋肉（パワー）をガツンとアップできます。繰り返すのでインパクトはバッチリです。ただし、２回、３回と繰り返すので、ウマくやらないとダサくなってしまうという、諸刃の剣でもあります。

繰り返しだけで逃げ切る、ある意味潔いパターンもありますが、何かしらオマケをつけてゴージャスにするパターンの方が、「繰り返してます」というのを強調せずにインパクトを与えることができます。

ちなみにですが、**円広志「夢想花」**は繰り返しの金字塔です。1978年と、ちょっと古めの曲ですが、「飛んで」という歌詞を同じフレーズで９回繰り返した後、「回って」を４回繰り返すというすごい曲です（しかもサビで）。日本のポップスで、後にも先にもこれだけ反復する曲は聴いたことがありません。

※モチーフ自体を反復させる手法もありますが、それは後ほど。

単純反復

[Track 22-1]は、「ミ」「レ」をただ繰り返しているだけです。まあ、それなりですがメロディになります。**E-girls「Follow Me」**や**B.B.クイーンズ「おどるポンポコリン」**のように、繰り返しを前面に出すとても分かりやすい手法です。

MP3 Track 22-1

CamScannerでスキャン

続いて[Track 22-2]、これも反復しているだけですが、さりげなくメロディに組み込んでいるので、あまり「繰り返してるぞ！」というのが強調されません。もちろん、メロ頭だけでなく、いろいろなパーツで使用できるので、少しインパクトが欲しいときに試してみるといいかもしれません。

MP3 Track 22-2

長さを変えての反復

この場合は「ミ」「レ」と1度出しておいて、2回目は長さを短くして「ミ」「レ」と繰り返します。短いモチーフを出しておいて、長さに変化を加えて繰り返すという手法です。

MP3 Track 23

参考曲

西城秀樹「YOUNG MAN」

最初に「ラ」と「ソ」を長さを変えて繰り返してるのですが、その後もタイミングを変えての繰り返しがあったりと、この手法をふんだんに使用してます。

椎名林檎「本能」

これは繰り返しの2回目がリズムを変えて、3回目は真ん中の音を外しての変形です。

CamScannerでスキャン

タイミングを変えての反復

元の形を崩さず、入るタイミングを変えていくパターンです。

MP3 Track 24

参考曲

ゴールデンボンバー「女々しくて」

「めめ」「しく」「て」で括られるので、この3つの固まりをタイミングをずらして繰り返すパターンです。

中森明菜「DESIRE」　歌詞の「Get up」と繰り返すところです。

コードに合わせて反復を変える

コードチェンジに合わせて繰り返し、音も平行に移動していくパターンです。

MP3 Track 25

※メロディとコードの関係についての詳細は後述します。

参考曲

爆風スランプ「Runner」

コードに合わせて平行移動してます。

Chara「やさしい気持ち」

Aメロです。コードが1小節ずつなので、モチーフごとチェンジしているととらえてもいいかもしれません。

よく「あの曲は繰り返しばかりだ」という感想を耳にします。

しかし、モチーフを繰り返すことは、メロディをまとめる上でとても大事なテクニックです。「モチーフの反復」を決して恐れてはいけません。もし自分で、「単純になっている」「変化が必要だ」と感じたときは、この章で得たスキルでカバーしてください。

Ori Column 「全てはモチーフから」

曲はモチーフありきです。いいモチーフができれば、この章で解説しているように、いろいろな角度から曲を練ることができます。

さて、このモチーフ、どうやったらひらめくのでしょう。ピアノの前でうなるのもよし、通勤通学途中の電車の中でひねり出すのもよし、やり方はさまざまです。ただひとつ言えるのは、いい音楽を身体に蓄えないと、いいモチーフは出てこないということです。

いろいろな音楽を聴くことはイイと思います。無理に嫌いな音楽を聴く必要もないでしょうというのが筆者の考えですが、アンテナは常に広げておく必要はあると思います。何にでも好奇心を持ってトライすること、「食べたことないけど嫌い」の食わず嫌いは一番いけません。一度食べて、「自分には合わない、必要ない」と確認する作業も大事だと思います。

話をモチーフに戻します。例えば「ドレミ」というモチーフがあります。おいおい「ド」から順番に並べただけでモチーフかい？と侮るなかれ。これを繰り返せばなんと、**AKB48「ヘビーローテーション」**になるではないですか！さらには、「ドレミ」の後に「ファミレ」と続ければ今度は、**赤い鳥「翼をください」**になります。そして「ソ」を前につけて「ソドレミ」となれば、**スピッツ「空も飛べるはず」**になります。1つのモチーフから、いろいろな展開ができるのです。

CamScannerでスキャン

4 モチーフの頭位置を工夫する

──出だしを変えて効果絶大

モチーフの出だしの部分はとても大事なので、あえて特化してチェックしたいと思います。通常のサビメロは小節の頭の部分に音があるか、その前に音をくっつけてるというのが大半です。私の経験値ですが、率にして80%くらいでしょうか。今回はその残りの20%のちょっとレアな世界を覗いてみたいと思います。まず基本形になります。

MP3 Track 26 （基本形）

前にずらしちゃう系

前の音がなく、最後の拍の裏から音が入るので、歌のテクニックとしては、かなり高度なリズム感を要求されます。

MP3 Track 27-1 （8分音符ずらし）

参考曲

B'z「愛のままにわがままに 僕は君だけを傷つけない」（16分音符ずらし）
オフコース「Yes-No」（8分音符ずらし）
エレファントカシマシ「今宵の月のように」（8分音符ずらし）

などなど、数はかなり少ないです。4分音符ずらしは探せませんでした。

CamScannerでスキャン

抜いちゃう系

逆に音を抜くパターンです。これも頭を抜くので、歌の難度は少し上がります。では下記に、音を抜くパターンの例を載せておきますので、楽譜と音源で確認してみてください。

MP3 Track 27-2 （8分音符抜き）

参考曲

宇多田ヒカル「First Love」（4分音符抜き）
渡辺美里「My Revolution」（8分音符抜き）
AI「Story」（16分音符抜き）

テンポにもよりますが、どちらのパターンでも、音符が細かいほど難度のレベルが上がります。

「前にずらしちゃう系」も「抜いちゃう系」も、前に述べた「モチーフ頭の前の部分（腕回り）をチェック！」（P28）と複合して使われることがほとんどです。

しかし、音をあえて足さないのが今回のミソになります。音がないことで、聴く準備をさせないため、その分インパクトが強くなります。

CamScannerでスキャン

第2章

5 モチーフの縦横移動と伸縮法
——モチーフの特殊な応用方法

おなかの肉が出るべきところに移動できたら、もしくは、小さくできたらどんなにいいか、と嘆いたことはありませんか？このセクションでは、モチーフ全体を移動したり伸縮することで、バランスを変える方法を試みたいと思います。

これは、モチーフに何かくっつけたりなどではなく、あたかもマウスでドラッグしたかのごとく、全体を移動するという手法です。しかしながら、もともと成立しているものを移動して違うものにするので、そのままではハマらないパターンもあります。では、そんな場合に対処するいくつかの手法を例題で見ていきましょう。

モチーフの横ずらし

まず、モチーフを単純に前後にずらすことができます。ここでは、ひとつのメロディ（4小節）を用意しました。

MP3 Track 28-1

これを、前にずらしてみます。

MP3 Track 28-2

CamScannerでスキャン

最初の2小節はいいのですが、後半が何か急ぎ過ぎな感じがしますので、後半だけ元に戻したものも作ってみました。では、確認してみましょう。

MP3 Track 28-3

次に、後ろにずらしてみます。

MP3 Track 28-4

これも最初の2小節はいいのですが、後ろにそのままずれ込んでしまい、何か締まらない感じがします。しかもコードとメロディがぶつかっています。

「G」のコードの「シ」とメロディの「ド」は隣の音（第3章2項の鍵盤の図を参照）で、これは踏み切りの警報音と同じ不快な響きです。

そこで、後半のコード（3小節目のGコード）とメロディを直してみました。

MP3 Track 28-5

「G→Gsus4」のように、sus4を使うことによって不協な響きが解消されます。これは、メロディとコードのぶつかった場合の回避方法として、使用頻度の高い手法です。（sus4については、P90第4章6項を参照）

このように、コードとの兼ね合いやモチーフの微調整も必要になってくるので注意が必要です。

CamScannerでスキャン

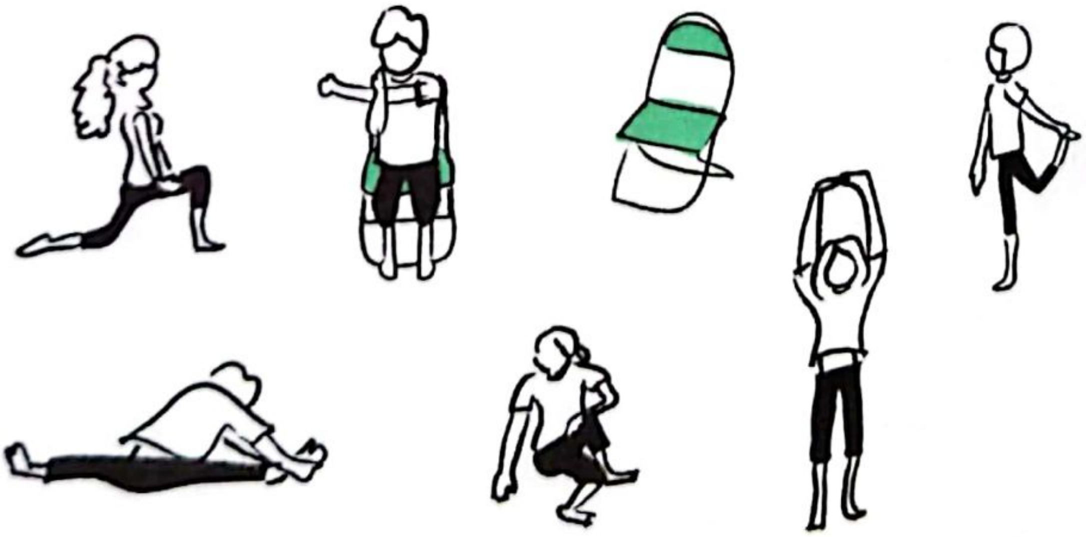
モチーフの縦ずらし（音の高さの上げ下げ）

これは、横ずらしとは少し勝手が違って、コードとの兼ね合いがかなり色濃く出ます。当然、さらなる調整が必要になりますが、具体的な音のチョイスについては、次章で解説します。現時点では、「ハモリを作る」というイメージの方が分かりやすいでしょうか。

ということで、[Track 28-1]をもとに「音の高さを上げる」上ずらしと「音の高さを下げる」下ずらし、2種類作成してみましたので、皆さんも自分で作ったモチーフでトライしてみてください。そして、この手法がひとつのきっかけとなって、新しいものができる手助けになればと思います。

MP3 Track 29-1

MP3 Track 29-2

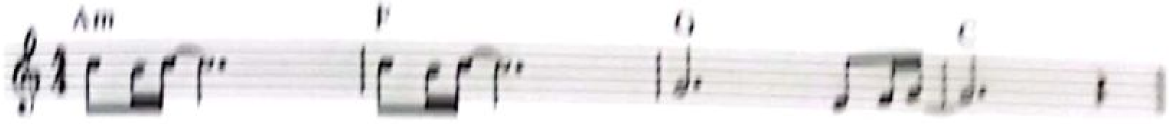


モチーフの伸縮

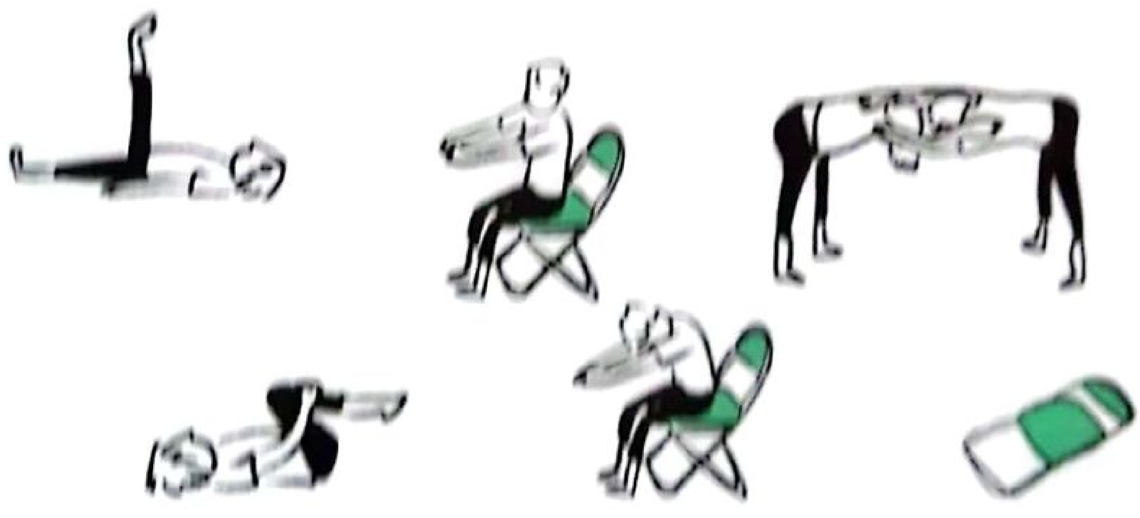
一部分を引き伸ばしたり縮める方法もあります。しかし、これについては、タイミングをずらしてみるなど、細かくやると膨大な量になってしまいますので、ここでは、[Track 28-1]をもとに伸縮させたひとつの例を簡単に紹介するのみとします。

MP3 Track 30-1（モチーフ頭の音をそのまま、音を長く変更）

MP3 Track 30-2（モチーフ頭の音をそのまま、音を短く変更）



これは、単純に伸縮させるとグチャグチャになるので、ちゃんとハマるように微調整が必要です。



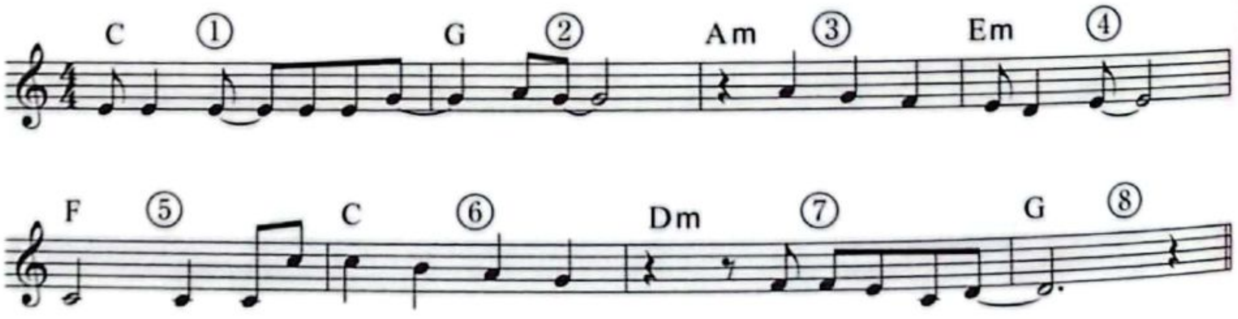
CamScannerでスキャン

6 韻を踏もう
——全体的にまとまった印象にするために

インターバル運動のように、メロディを作る上でも、特定のタイミングごとに同じモチーフを組み込むことで効果を高める方法があります。

まず、メロディをひとつ作ってみたので、聴いてください。

MP3 Track 31



どうでしょうか、そんなに悪くはないんだけど、良くもない。何というか、「それで？」と突っ込みたくなるような…要は印象に残らない感じがします。

では、何がいけないのでしょう、またどうしたら改善されるのでしょうか。

そこで提案したいのが、「韻を踏む」ということです。俳句やラップで、韻を踏むというのがあります。これらは言葉でですが、メロディも同じように韻を踏むことができます。韻を踏むことで、全体の印象がまとまった感じに聞こえます。

メロディにおける「韻を踏む」とは、音の高さ、タイミングなどが一致している状態、すなわち2ヶ所以上の異なる場所で「同じメロディ」を使用することです。また、前項の「縦ずらし」のような、「リズムは同じで音の高さが違う」というパターンも含みます。

メロディの韻は言葉のものとは勝手が違いますので、どのようなパターンがあるのか見ていきましょう。大まかに分けると、1小節単位と2小節単位との2つに分かれます。

CamScannerでスキャン

1小節単位での韻踏み

ポイントは連続であることで、どこで何回韻を踏んでもOKです。かなり自由度高めです。

MP3 Track 32

例題では、①②③と同じ形で平行に移動して韻を踏んでます。②③は、最後の音を少し変えたので平行移動になっていませんが、このようにコードや次の音とのつなぎを考えて、一部分だけ変化させることがあります。

もちろん、歌詞に応じて、多少音符の刻みが増えたりなどは問題ありません。大事なのは、この形を崩さないことです。

2小節単位での韻踏み

MP3 Track 33-1

CamScannerでスキャン

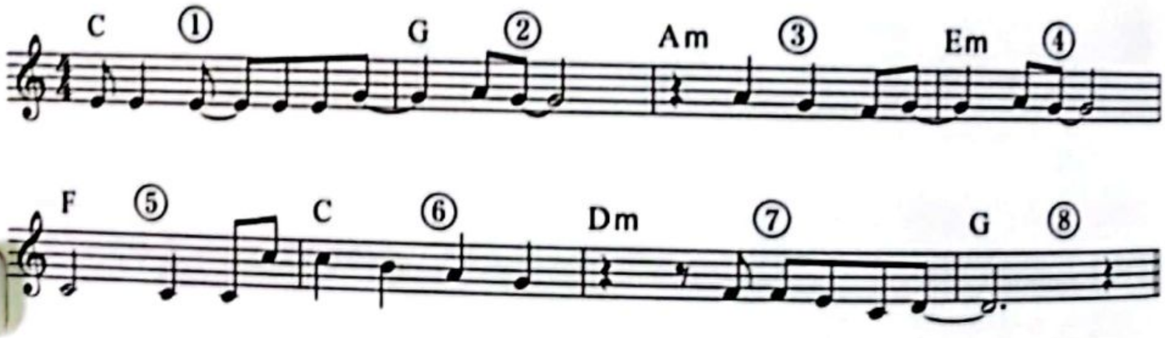
2小節単位なので、「①②と③④」「①②と⑤⑥」「③④と⑦⑧」「⑤⑥と⑦⑧」という組み合わせになります。

2小節まるまる韻踏みするものもあれば、1小節だけのものもあります。1小節だけの場合は、「奇数同士」「偶数同士」で韻を踏むことになります。

例題では、「①②と③④」の組み合わせで、2小節韻踏みしています。

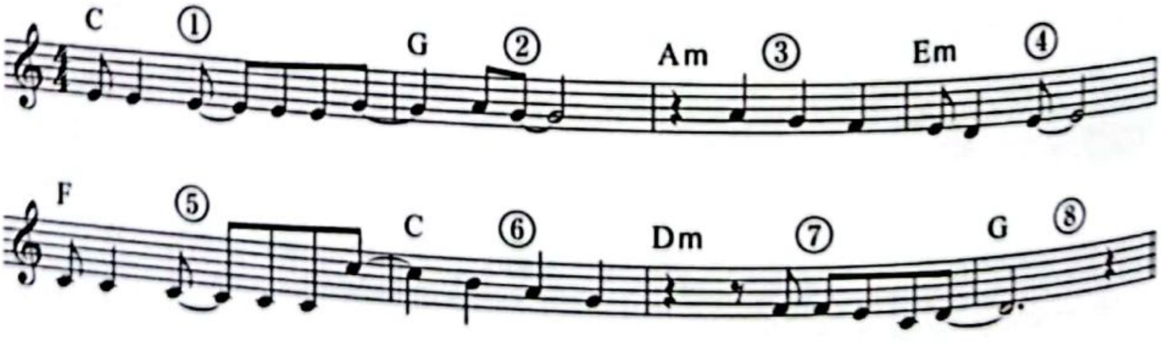
次は、同じく「①②と③④」の組み合わせですが、②と④で韻を踏んでいます。インパクトとしては少し薄めでしょうか、印象には残りにくいかもしれません。

MP3 Track 33-2



最後の例は「①②と⑤⑥」の組み合わせで、①と⑤で韻を踏んでます。

MP3 Track 33-3



CamScannerでスキャン

この韻を踏むというのは良し悪しです。リスナーは韻を踏んでいるかなど、意識して聴くことはありません。しかし、潜在的に韻を踏むことが分かっているので、これがないと、最初の例題（P50）のようにまとまりがなく聞こえてしまいます。

ポピュラーミュージックにおいて、逆に韻を踏まない曲などあるのだろうかと、それこそ何百という数のヒット曲をチェックしました。しかし、見つけることができませんでした。分かってはいましたが、とても無駄なことをしたと後悔してます。それくらい、この「韻を踏む」というのは大切なことなのです。

では、「韻踏み」の例として、以下の曲を紹介しておきます。

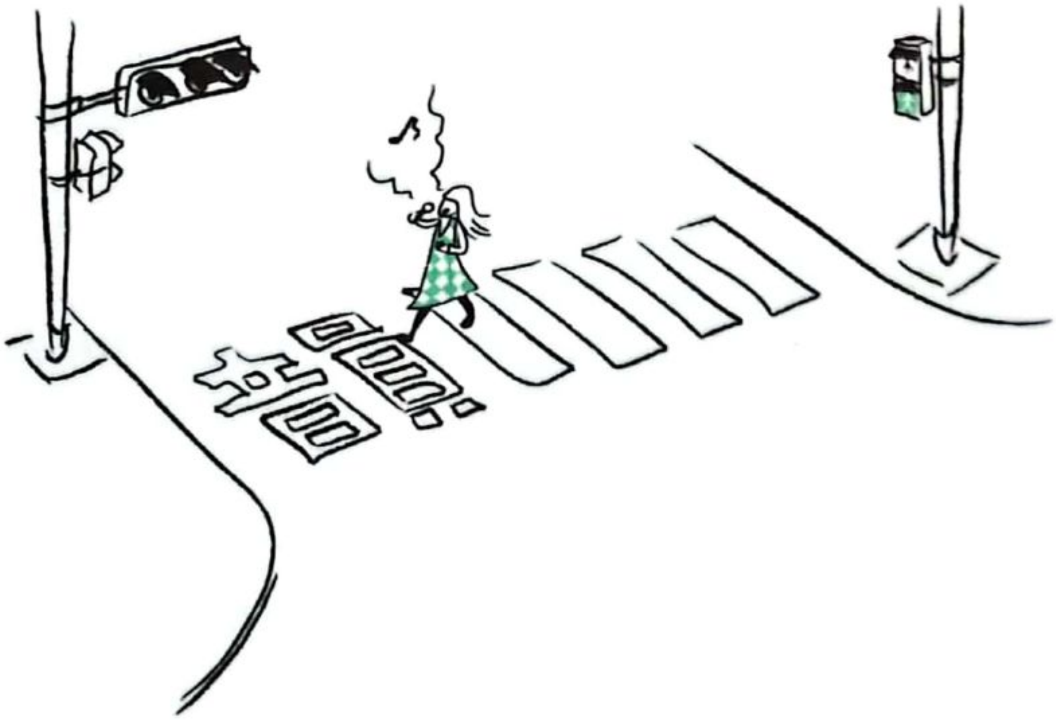
参考曲

夏川りみ「涙そうそう」

この曲では、２小節「①②と⑤⑥」で韻踏み。また、小節⑥⑦⑧⑨の頭の2拍分も同じ音で韻を踏んでます。

SEKAI NO OWARI「RPG」

この曲では、２小節「①②と③④と⑤⑥」。①と②の前半は同じ音で、③は音をずらして韻踏み。また、小節⑥と⑦は、後半同じ音で韻を踏んでます。



CamScannerでスキャン

第2章

7 トータルバランスをチェック！

人間、自分で得たものを手放すというのはなかなか難しい。一度つけた筋肉（メロディ）を必要ないからといって捨てること…これはまさに断腸の思いです。全体のバランスを壊すようなものは要らないと、理屈では分かっていても、なかなかできないものですが、大事なのは良いメロディを作ることです。要らない部分はバッサリ切る勇気を持ちましょう。

しかし、実はこれといったナイスな手法はありません。強いていうなら、**「客観的な耳を持つ」**ということです。しかしながら鼻歌ですから、自分で歌っている限りは客観性を持つことはとても難しい。そこで、とっておきの〈客観的耳〉取得法をご紹介したいと思います。

まずは初級編ですが、自分で歌っている声を録音して聴きましょう。携帯にも録音機能があると思うので、それに録音しましょう。メトロノームや伴奏のコードも一緒に入れられればベターですが、無くてもOKです。

中級編としては、パソコンやスマホで打ち込みをしてみましょう。この場合、メロディが楽器になってしまうので、歌のニュアンスが消えてしまうという欠点があります。ですが、より客観的に聴けるので、割とおすすめです。

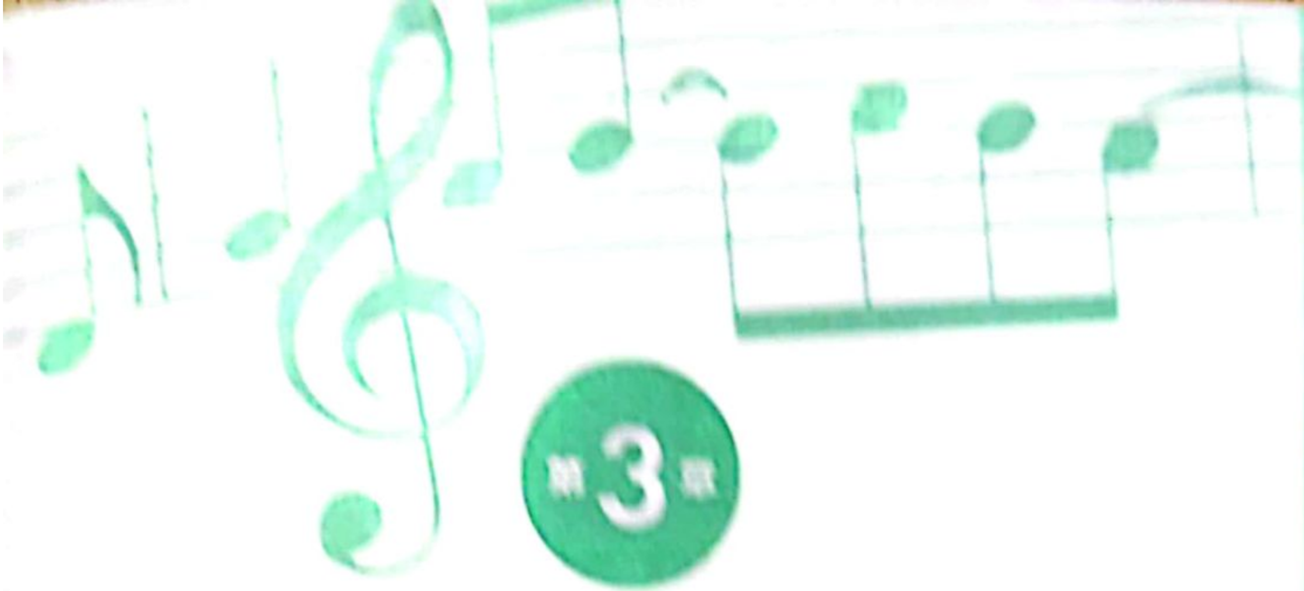
上級編は、他人に歌ってもらったのを録音する方法です。これは、他人に頼むことになるので、別途費用が発生します。

私個人としては、作ったメロディは必ずパソコンに打ち込みます。その際は、メロディはシンセサイザーの無機質な音で、あえて伴奏は作成せず、簡単なコードだけにします。それを最低1日以上は置いておきます。で、聴いてみると、9割くらいはいまいちなメロディですが、残り1割くらいのメロディには、これいいかも！と感じられるメロディが紡ぎ出されています。これは積み重ねるしかありません。まさに産みの苦しさ楽しさですね。

★第2章　プロファイル・ポイント

ボディ・バランスで体型をチェックするように、メロディもより良くシェイプできる

CamScannerでスキャン



第3章

コードをプロファイルする

コードで初心者はつまずきます。それゆえ、必要な部分を必要な量だけ解説。

CamScannerでスキャン

第3章

1 コードなんて怖くない

――基礎の基礎だけおさえよう

この章はコードの話です。しかし、なんで作曲でコードをお勉強しなくてはいけないのでしょう？

実は、作曲という作業は**「メロディとコードの作成」**なのです。これらはセットになっているので、バラバラでというわけにはいきません。

じゃ、なんでセットなのか？メロディはコードから、コードはメロディから導き出されるからです。

この章では、コードの基礎の基礎、そして必要最小限のことだけをマスターしていただきます。あなたの作曲のスキルアップに必ず役立ちます。

ちなみに、基本のコードは２種類しかないのです。それは**メジャーコード**と**マイナーコード**です。「ド」の音を英語でいうと「C」になります。

なので、「ド」の音を基準にしたメジャーコードは「Cメジャーコード」。書き方は「C」、読み方は「シー」が一般的です。

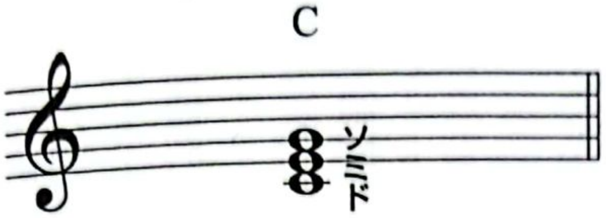
「ド」の音を基準にしたマイナーコードは「Cマイナーコード」。書き方は「Cm」、読み方は「シーマイナー」が一般的です。

「えー、うそーこれだけ？」と思うかもしれません。他にもCm7とかCsus4とかいっぱい出てきますが、この2つの基本コードに何かしら付属品をつけたり、カスタマイズしているだけなのです。例えるなら、「冷やしてんぷら月見納豆うどん大盛り」は結局は「うどん」なのです。

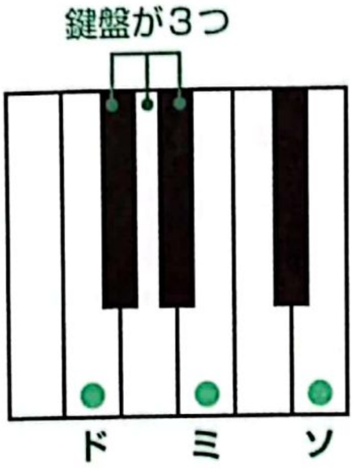
ちなみに、楽譜に書きこむ場合は、これまでの譜例のように、五線の上に書き込みます。コードの音の構成は、基本の音からダンゴのように重ねた3つの音になります。

では「C」と「Cm」、2つのコードは何が違うのか？

まず「メジャーコード」から見てみましょう。

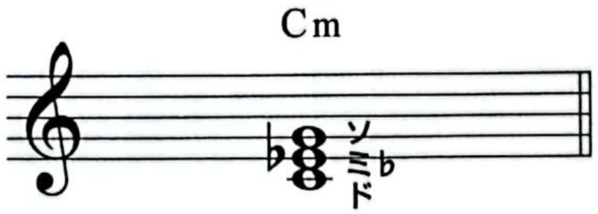


基本の音「ド」に対して、「ミ」と「ソ」が上に重なっています。
これが基本形です。注目は、一番下の音「ド」と次の音「ミ」です。この2つを鍵盤で表してみましょう。



さらに、「ド」と「ミ」に挟まれている鍵盤の数を数えてみます。その際は、白い鍵盤も黒い鍵盤も同じように扱います。3つ、鍵盤が間に挟まれているのが分かりますね。これが、「メジャーコード」です。

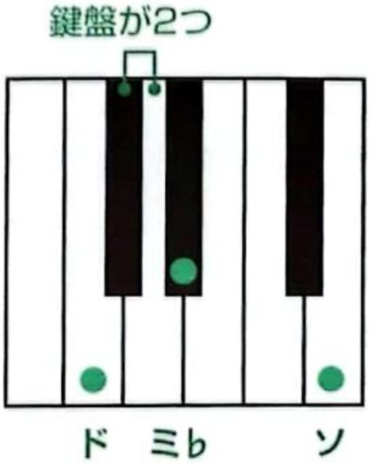
次に、「マイナーコード」です。



基本の音「ド」に対して、「ミ♭」と「ソ」が重なっています。

CamScannerでスキャン

同じく、鍵盤で表すとこうなります。

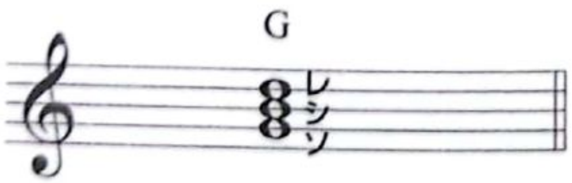


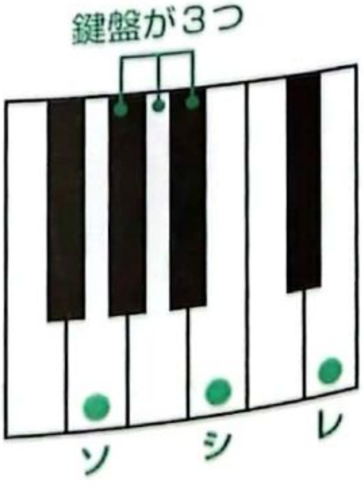
こんどは、間に挟まれる鍵盤の数が2つになります。これが、「メジャーコード」と「マイナーコード」の違いです。メジャーコードをマイナーコードにしたい場合は、真ん中の音を半音、下にずらせばよいのです。逆に、マイナーコードをメジャーコードにする場合は、真ん中の音を半音上に。

Check!

勘違いしやすいポイントがあります。真ん中の「ミ」に「b」がついてるからマイナーコードだと思う方がいますが、そうではありません。あくまでも、基本の音と次の音の間に挟まっている鍵盤の数が判断基準になるので、お気をつけください。

他の例を見てみましょう。例えば、「ソ」の音を基準としているメジャーコードならば「G」、Gメジャーコード。

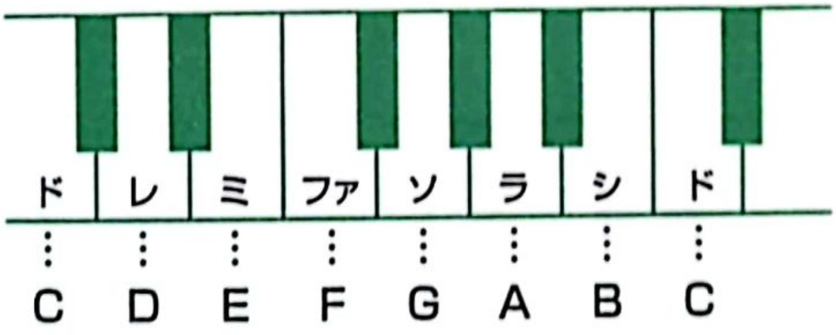




「ラ」の音を基準としているマイナーコードならば「Am」、Aマイナーコードとなります。

「何の音を基準にしてるのか」と**「メジャーコードかマイナーコードか」**、これさえ押さえておけば、本書におけるコード解説の80%くらいはマスターしたも同然です。

なお、コードの英語読みは、今後の音楽生活のために丸暗記することをおすすめします。「ちょっと大変だな～」という方は、下記、本書特製の英語変換シートをご利用ください。



POINT!

鍵盤についてプチ情報。鍵盤に慣れていない方には、黒い鍵盤と白い鍵盤は別物と考えている方がいます。それ、違います。もし、全部白い鍵盤だったら、どこが「ド」なのか分からなくなってしまいます。なので、使用頻度が低い音を黒くして、高さを変えて今の形になってます。

上記のように、今後も「鍵盤の数」といったら、黒鍵盤も白鍵盤も同じものとしてカウントしてください。

第3章

2 そもそもキーって何？

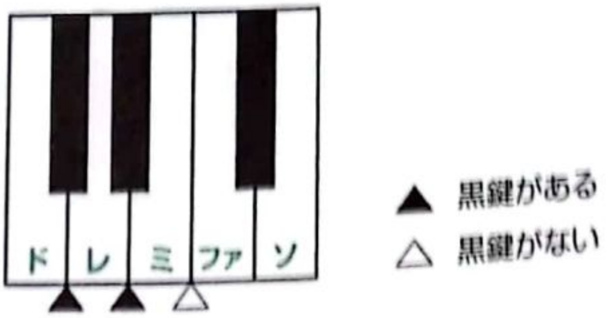
――キーの仕組みとルールを理解しよう

「おいおい、コードの話なのにキーってどうなの？」とお思いの方もいらっしゃるでしょう。以前の章（「第1章」P22）ではキー判別の仕方だけだったので、改めてここでキーとは何なのかを理解していただきたいのです。

どこが「ド」に聞こえるか？がキーの判別方法でしたが、では、なぜそのように聞こえるのでしょうか？それには理由があります。

まず、普通の「ドレミファソラシド」を用意しました。楽譜と音で確認します。

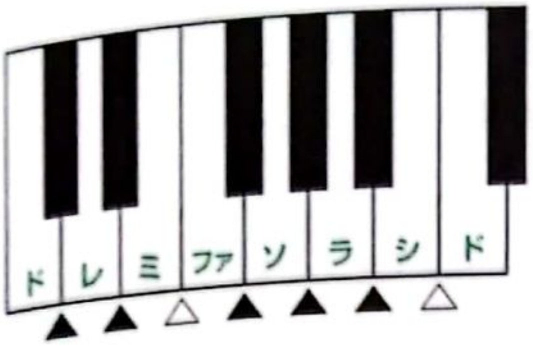
MP3 Track 34-1



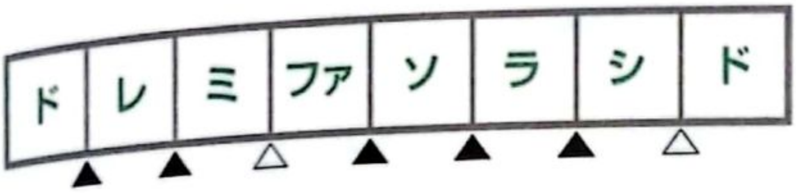
ここで注目ポイントですが、「ド」と「レ」の間を見てください。黒い鍵盤が1つ挟まっています。その次の「レ」と「ミ」の間にも挟まっています。で、次の「ミ」と「ファ」の間には何と！何も挟まっていません！！！

他の鍵盤も同様に見ていくと、次の図のようになるわけです。

CamScannerでスキャン



「ドレミファソラシド」と聞こえるのは、音と音がそれぞれこのような間隔で並んでいるからです。あるいは、このように並んでいれば、どの音から始まっても「ドレミファソラシド」に聞こえます。下に、その並びの部分を拡大しました。

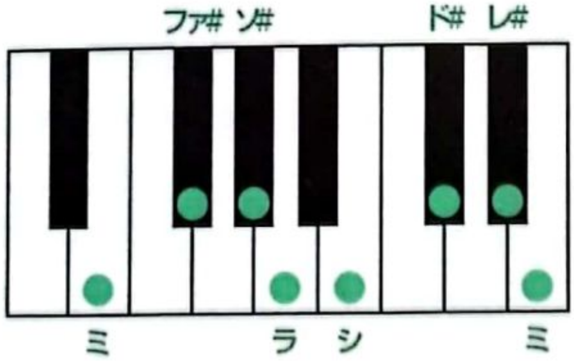


イマイチ信じていないあなたのために、今度は「ミ」を基準にやってみましょう。まず試しに、前の楽譜でそのまま「ミ」から始めたものを聴いてみます。

MP3 Track 34-2

何か変な感じですね。では、前に示した「ドレミファソラシド」に聞こえる並びに従って直してみます。鍵盤で見てみると、

MP3 Track 34-3



どうでしょう？「ミ」の音が、ちゃんと「ド」に聞こえませんか？

そして、これは「ミ」が「ド」の音に聞こえる明るい曲、「Eメジャーキー」ということになります。

CamScannerでスキャン

第3章

3 キーとコードの関係
——キーが分かればコードも分かる

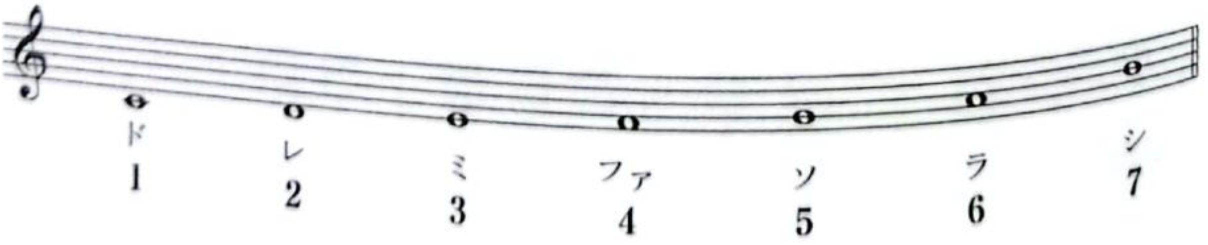
Cメジャーキーでは、通常「ドレミファソラシド」以外の音は出てきません。出てくるときは、それなりの意味がありますし、出しすぎると大変なことになります。スパイスみたいなもので、使い方も大体決まっています。例えるなら、刺身に練りからしはいただけないということです。

例えば、次の[Track35]をお聴きください。

MP3 Track 35

これはどうでしょう、何か調子っぱずれな感じがしますね。
なぜかというと、「ドレミファソラシド」以外の音が混入しているからなのです。Cメジャーキーにおいて、「ドレミファソラシド」以外の音を、われわれの耳は「異物」と判断します。
逆に、その違和感を曲に取り込むことにより、深みを出すこともできます。ただ、今は手を出してはいけません。カレーといえども、ビギナーはまずは甘口からが基本です！辛口を食べるのは、もう少し先の話です。ただ、既に思いついた鼻歌に混入している場合もあります。そういう、既にマニアックな方は、もう少し専門的な本を読むことをおすすめします。

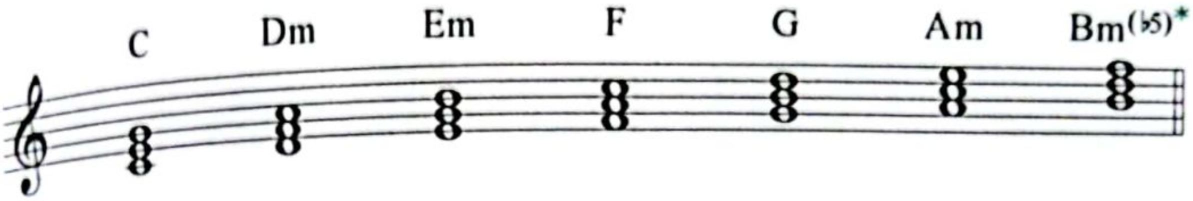
ということで、まずCメジャーキーで使う音を順番に並べてみます。



「ドレミファソラシ」はイタリア語読みで、「CDEFGAB」は英語読みです。それぞれの音を軸に音を重ねて和音を作ります。

CamScannerでスキャン

それを順番に並べるとこうなります。



疑い深い人は、全部のコードの挟まってる鍵盤数を全部数えてみてください。

これらが基本のコードで、これ以外は変なコードということになります。ちょっとかじった風を出したい方は、この基本コードを「**ダイアトニックコード**」と言うと玄人感がでます。

*(♭5)については、P67のコラム「(♭5)には意味がある」も参照。

さて、「C」コードは「ド、ミ、ソ」のように音が1つ飛びになってますが、他は駄目なのでしょうか？

もちろん、隣同士で「ド、レ、ミ」だと音がぶつかって使いものになりません。

実は、「ド、ファ、シ」など、2つ飛びするものもあります。ただ、それをすると、キーの感覚が無くなってしまいます。詳細はここではふれませんが、モード音楽という別世界の音楽になってしまうのです。ポップスの世界では、アクセント的に使ったりすることはありますが、今はまだ知らなくても大丈夫です。

ちなみに、今3つの音でコードができていますが、この上にドンドン乗せて、5和音とか6和音とかもできます。ただ、ちゃんと乗せないと、バランスを崩して崩壊してしまうこともありますので、それは基本コードをマスターしてからがよいでしょう。ちなみに、ジャズは4和音が基本になります。

曲の土台の1つとしてキーがあり、その上に基本のコードが成り立っていることがわかります。キーが変わるということは、当然、基本のコードも含め、すべてのコードが変わるということになります。

キーが分からなければ、何のコードを使用していいか分かりません。この2つは主従関係にあるといってもいいかもしれません。

CamScannerでスキャン

第3章

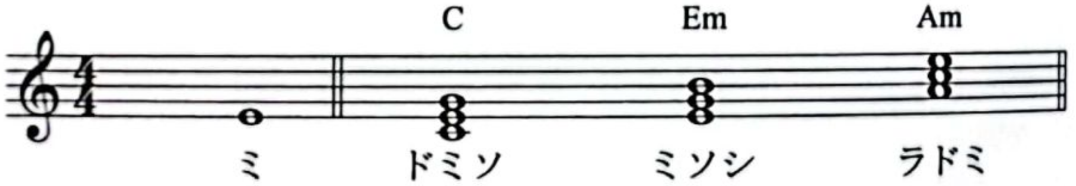
4 コードのチョイスの仕方
──メロディとコードの関係を探ろう

基本的なコードのチョイスの仕方は簡単です。鼻歌に合わせればいいのです。一番ベストな方法は、自分で鼻歌を歌いながら、あててよいコードを判断すればいいのです。しかしながら、センスに頼りすぎては本書の存在意義が問われかねません。そこで、簡単なコードの付け方をマスターしてしまいましょう。

コードの数は1小節に1つ、多くても2つが基本です。ここでは1小節に1つで作っていきます。

具体的な例で見ていきましょう。まず音1つだけ（この場合「ミ」）で考えてみたいと思います。

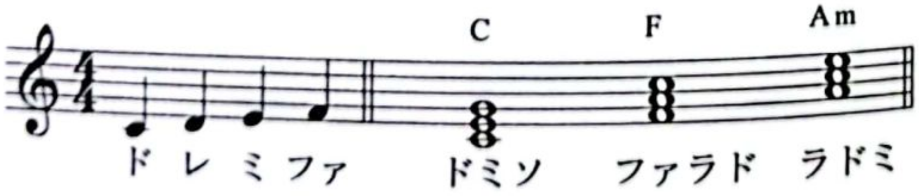
MP3 Track 36-1



Cメジャーキーの場合、「ミ」を含んでいるコードはというと「C」「Em」「Am」。[Track36-1]では、単音「ミ」に続けて、それぞれのコードを合わせています。で、どうでしょう？どれを聴いても違和感はないですね。

次に、複数の音がある場合、一番長い音か小節の頭にある音に合わせます。

MP3 Track 36-2



CamScannerでスキャン

この譜例の場合、特に長い音はないので、頭の「ド」に合わせます。「ド」を含んでいるコードはというと、「C」「F」「Am」。
これも、メロディに対して、それぞれのコードを合わせてみました。

チョイスに関しては、あまり神経質になりすぎず、自分で好きか嫌いかくらいの気持ちで判断してください。

続いて、頭よりも他の音が長いパターンです。「レ」と「ミ」2つを含んでいるコードはここにはないので、どちらかの音を含んでいるコードで考えます。
「C」「Dm」「Em」「G」「Am」、あらら、いっぱいです。
とりあえず、全部試してみましょう。

MP3 Track 36-3

まー全部アリといえばアリでしょうか。注目してほしいのは「にごり」です。「にごり」とは、2つ以上の音がぶつかり合い、不協音になっている状態です。

「C」「Em」「Am」は前半がにごってから調和する感じ、「Dm」「G」は後半がにごる感じがします。終わりよければすべてよしという言葉があるように、前半にごって後で調和する方が印象がよいかもしれませんが好みです。もしどれもにごらせたくない場合は、コードを２つに分けましょう。

MP3 Track 36-4

※組み合わせがいっぱいあるので、今回は1つだけにとどめておきます。

CamScannerでスキャン

では、究極の選択ですが、次の譜例のフレーズはどうでしょう。

頭に音はなく、長さは同じ。ウーム…全コードアリですね。
では聴いてみましょう。

MP3 Track 36-5

どれも、これしかない！という感じではないですね～。ま、こんなもんです。ひとつひとつの音が短いので、多少にごっていても気になりません。

大事なのは自分の耳で聴いて判断することです。しかし、「良いのか悪いのか、正直ワカラン」という方も多いと思います。でも、それでいいのです。何か変だと思ったらやめればいいのです。

実は、この音のチョイスには意味合いがあります。「C」のコードでチョイスできる音は「ド、ミ、ソ」です。もちろん、それ以外の音もチョイスできますが、いわゆる「オシャレな曲」、下手すると「変わった曲」になる可能性があるので、現時点では考えなくてイイでしょう。

Ori Column 「狙いをふまえて音をチョイスする」

この音のチョイスの意味について、具体的に考えてみたいと思います。私がコンペでがんばっていたとき、AKB系の曲をできるだけ集めて、あらゆる角度から分析しました。色々分析のポイントがありますが、J-popはサビがとても重要です。特に、AKB系はサビがハッキリしていて、サビありきの曲がほとんどです。さらに、そのサビの中でも、特に着目したのは頭の部分で

CamScannerでスキャン

す。やはり、このサビ頭2～4小節部分が勝負の分かれ道と考えられますし、ほとんどの曲はこの部分で、がっつりつかんでいます。

コードは「C」が圧倒的に多くて、「Am」「F」と続きます。進行に関しては、次章で紹介するコード進行に、ほぼほぼハマります。次に、小節の頭の音を見てみると、「C」コードにおいては、「ミ」の音で入るメロディが多い傾向にあります。

ちなみに、乃木坂46の楽曲は、一時期「ソ」で入るメロディが多い印象がありました。つまり、コードにおいて何の音を選択するかは、ある程度の「狙い」、そして「効果」があると考えられます。

「ド」の音は「C」の土台の音で、ベースでも弾いています。それをメロディに持ってくると、落ち着いた感じに聞こえます。悪くいうと、少しやぼったい感じです。童謡や子供向けの歌には、この音をチョイスする傾向があるように思えます。

「ソ」は「ド」ほどではないですが、分かりやすい音です。個人的な印象としては、爽やかな透明感のある感じでしょうか。

「ミ」はこの3つの中では、一番不安定かもしれません。これは和音の成り立ちにも起因してると推察できますが、それはまた別の機会に。

ただ、この「C」コードにおける「ミ」のチョイスというのは、AKB系の楽曲だけに留まらず、ポップス音楽においては、かなりの割合をしめているように思えます。

Step Up!「(♭5)には意味がある」

(♭5)というのは、第5音が通常の状態より半音下がっている状態を意味します。例えばAmは（ラドミ）ですが、これがAm(♭5)だと（ラドミ♭）となります。マイナーキーにおいて、第5章6項（P115）で説明する「踏み切り板的」な使用方法が一般的です。Cメジャーキーでは、Bm(♭5)が基本のコードとなっていますが（3項参照）、構成音が（シファソ）のため、同じ構成音を持つG7（ソシレファ）と同じコードとみなされてしまいます。しかしながら、あえて使う、例えばDmの代わりにDm(♭5)を使用するような方法があり、これによって部屋の模様替えのように、その箇所の雰囲気を変えることもできます。

CamScannerでスキャン

5 コードはつなぎ方が大事
――並べ方で心地よい流れをみつけよう

先ほどのセクションでは、メロディに対するコードの話、つまり縦軸の話でした。それも大事なのですが、ここではコードの流れ、横軸を解説していきます。

メロディを気にしすぎるあまりに、コードの流れがなくなってしまっているということが多々あります。
例えば、メロディとコードという縦軸だけで考えると同じメロディには、同じコードが付きます。

MP3 Track 37-1

あえて、のっぺりした感じを出したければ、これでもOKですが、やはりもう少し動きが欲しいところです。

今度は横の流れを重視して、コードを付けてみます。

MP3 Track 37-2

コードの動きが出てきて流れがよくなりました。そこそこにごるようなところもありますが、こちらの方が横軸で見ると動きがあって聴きやすいと思います。

CamScannerでスキャン

コードのつなぎ方に関しては、心地よいつなぎ方もあるし、不自然になってしまうつなぎ方もあります。ここでは理屈を解説するよりも、既存の曲から心地よいつなぎ方を勉強することをおすすめします。コードなんか耳コピできないぞ！！って方には、関連書籍もありますし、ネットにも歌詞と一緒にコード進行が載っていたりするので、それらを利用することをおすすめします。

また、パターン化されているつなぎ方もありますので、後ほど第4章でそのいくつかを解説していきたいと思います。

Step Up!「耳コピ」

耳コピとは、耳でコピーをする、つまり音からコードやメロディを聴き取るという作業で、バンドマンは必須です。鍛錬すれば、誰でもできるようになります。

耳コピで一番厄介なのがコードです。最初は何やってんのかよく分からないと思います。コツとしては、まず最初にやるべきは、メロディとベースの音を取ることです。これさえ取れてしまえば、コードを推理することができます。聞こえない部分は、理屈で補いましょう。何曲もやると、次章の「コード進行」のようなパターンを聴き分けることもできるようになります。積み重ねる経験値も大きいということです。

また、曲によっては難易度が違います。これからスキルアップのため、耳コピにトライしようと考えてる方のために、ジャンル別に難易度（筆者の印象です）を記しておきます。参考になれば幸いです。

ジャンル別耳コピ難易度ランキング

ジャンル	難易度	特徴
AKB系	1	比較的、分かりやすい曲が多いです
ダンス系	2	ループ系も多いので、コードが確認しやすいです
アニメ系	3	コードの移動が激しく、転調が多いので取りづらい
ジャニーズ系	4	分かりやすい部分と、難しい部分が混在してます
オシャレ系	5	山下達郎とか、複雑なコードでかなり難しいです

CamScannerでスキャン

第3章

6 曲の明暗はコードから

——コードの付け方で雰囲気を変えよう

その曲が明るいか暗いか、判断基準はやはりメロディだと思います。ただ、ものによっては、明るいメロディをコードで暗く、またはその逆も可能なのです。

例題のモチーフを聴いてもらいます。

MP3 Track 38-1

さて、これはメジャーキーでしょうか、それともマイナーキーでしょうか……実は、これだけでは判断が難しいのです。

では、次の例題を聴いてみましょう。

MP3 Track 38-2

例題のモチーフを２回繰り返してあります。どうでしょう、普通に明るい感じですね。

CamScannerでスキャン

では、次の例題です。

MP3 Track 38-3

どうでしょう、暗い感じがしますね。ではこの2つの違いは何でしょう。もちろんコードですが、実は頭のコードを入れ替えただけなのです。

このように、コードの付け方によっては、ぐっと雰囲気を変えることができるのです。

最後に、ユニセックス的な流れです。

MP3 Track 38-4

8小節作りましたが、結局明るいのか暗いのか、あえてハッキリさせないというのが良いところです。最近のポップスでは、主流になりつつある感じもします。

メロディというのは、それ自体明暗を持っています。しかし、コードの付け方によっては、その明暗も変わってしまうのです。

CamScannerでスキャン

第3章

7 コードを利用したメロ作り
——コードを知ればメロディ作りに幅がでる

アルペジオという言葉を聞いたことがありますか？何かそんな喫茶店あったかなぁ～と考えてしまいそうですが、これは**分散和音**というやつです。つまり、コードの音をバラバラにしようというアイディアです。ピアノやギターの伴奏に多用されますが、メロディにも活用されています。

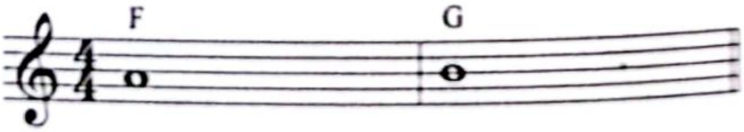
「C」のコードだったら、「ドミソ」をメロディにします。特に順序はありません。こんな感じです。

MP3 Track 39-1

ここでのポイントは、それぞれの音が離れているということです。「ド」の上隣は「レ」で「ミ」は離れています。この場合「音が飛ぶ」という言い方をします。

コード内の音なので違和感はもちろんありませんが、こればかりだと何とも味気ない感じもします。この例は少し極端かもしれませんが、実際はもう少しスマートに使用します。ではどのような使い方をするのか見てみましょう。

例えば、次のような今までの例題でもありがちな2つの音があります。



この2つの音をつなぐときに、これまでは、何げなくフィーリングでやってくださいとお茶をにごしてきましたが、実はちょっとした理屈があるのです。隣りあった音をつないでいく場合、フィーリングでも何となくできますが、「音が飛ぶ」場合はコードを使用した方がしっくりきます。

MP3 Track 39-2

試しに、コードを無視して「音を飛ばす」感じで作ってみました。どうでしょう？何ともしっくり来ない感じがしませんか？

これは、音が飛んでいるのにもかかわらず、コードの音を使用していないからなのです。今回、最初のメロディのコードは「F」です。なので、音が飛ぶ場合は「ファ、ラ、ド」を使うようにするとすんなりいきます。

MP3 Track 39-3

コードを演奏しているとき、コード以外の音は、響きに「にごり」を生じさせます。そのため、われわれの耳はそれらを「異音」と判断します。逆にコードの音は「にごり」がないので、われわれの耳にはしっくりと聞こえます。

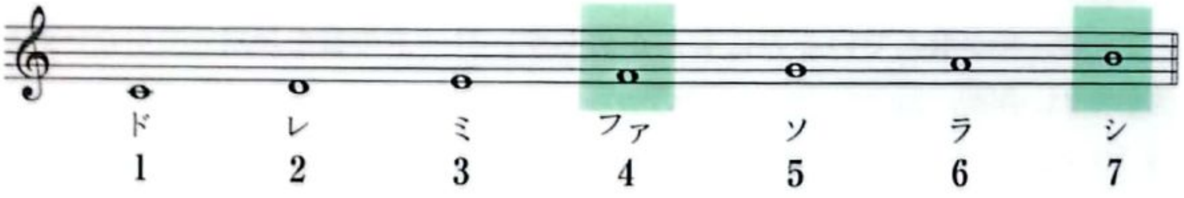
CamScannerでスキャン

第3章

8 ヨナ抜きを利用したメロ作り
——和テイストをメロディに取り入れよう

さて、**ヨナ抜き**という言葉を聞いたことがありますか？

一番最初の「ド」の音を1番として、順番に番号を振っていきます。



4番目は「ファ」、7番目は「シ」になります。この二つの音を抜いたメロディを、ヨナ（4、7）抜きと呼びます。実は、このヨナ抜きという方法は、昔から使われていたものです。今のポップスはいうに及ばず、民謡、演歌などにも用いられています。

音を抜くため、音が飛んでしまいますが、このヨナ抜きに関しては、コードを気にせず飛ばすことができます。逆にコードに左右されにくいということで、この章で紹介させていただきます。

使い方ですが、「ファ」と「シ」を使わない、それだけです。ただ、絶対使っちゃ駄目ということではありません。シチュエーションによって使い分けるといいかもしれません。要は自分で聴いて判断してください。じゃ、全部ヨナ抜きで作ればいいじゃない？と思うかもしれません。しかし、このヨナ抜きはちょっと古臭い感じがするのがネックなのです。最初から最後までやってしまうと…ちょっと…って感じです。

例えば、**松任谷由美「春よ、来い」**は、Aメロ、Bメロ部分では「ファ」「シ」を使用してますが、全体的に「ヨナ抜き」を意識したメロになっています。ドラマの主題歌で、それに合わせるため、アレンジも含め、少し古風な感じをイメージさせたかったと思われます。このように、使い方によっては、古い日本のメロディを連想させることがあるので、使用には注意が必要です。

CamScannerでスキャン

1つ例題を用意してみました。

MP3 Track 40

前半が「ヨナ抜かない」で、後半が「ヨナ抜き」です。
一応楽譜で用意しておきます。

(ヨナ抜かない)

(ヨナ抜き)

どちらがイイと思いましたか？この答えはありません。皆さん一人一人が、イイと思った方をチョイスしていく。これがセンスであり、作曲の真髄でもあります。

ハッキリしたデータはないのですが、このヨナ抜きは日本人にしっくりくるようで、いいなぁ〜と思って調べると、ヨナ抜きがうまく使われていたりします。自分が作った鼻歌がイマイチキャッチーじゃないと感じたら、ぜひヨナ抜きを試してみてください。

★第3章 プロファイル・ポイント

> コードの機能や役割を理解することで、メロディ作りにも幅がでてくる

CamScannerでスキャン

Ori Column 「コンペ提出曲の作り方」

楽曲コンペでは、仮歌詞＆仮歌が入っている曲が圧倒的に有利です。最終的には、歌い手が声を入れるので仮歌は要らなくなりますし、作詞家が決まっていれば仮歌詞も要らなくなります。しかしながら、今のコンペでは、仮歌＆仮歌詞は当たり前です。

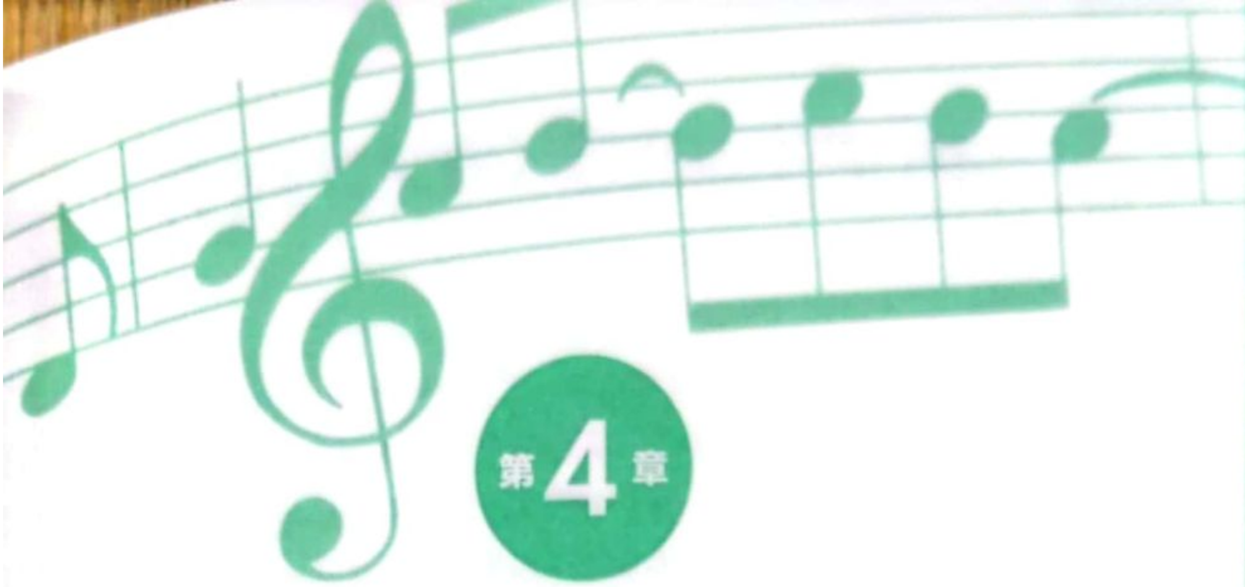
ほとんどのコンペでは、メロディを楽器やボカロでやるのはNGです。やはり人の声で、さらには、歌詞が入っていないとニュアンスが伝わりづらいという理由だと思います。

歌がうまい人はイイですね〜、自分で歌って入れられるから。筆者の歌声は絶望的です。作家事務所からも、ガッツリNGを出されてました。それに、女性アイドル曲は、やはり女性の声がイイのです。昔は、女性ボーカリストの友人に頼んだりして対応していました。

歌詞は、仮歌詞なので何でもいいのですが、やはり提出を考えると、少しでも採用確率を上げるためにいい歌詞を、と考えて力が入ってしまいます。曲作りよりも時間が取られてしまうこともあって悩みの種でした。筆者なりにこれはまずいと思い、秘策を考えました。気合いを入れるのは「サビ頭のみ」として、あとはテキトーにヤマ無しオチ無しイミ無しの歌詞にする……これで少し楽になりました。

それでも歌詞なんて書けないという人は、コーライティングで対応しましょう。コーライティングというのは、共同で1曲を仕上げるという、今流行りの作成スタイルです。つまり、仮歌詞を書いてくれる人を募集するのです。コーライティングのメリットは、分業制で自分の担当に専念できることで、クオリティの高いデモに仕上がります。またデメリットは、（友人＆知人ならまだしも）知らない人と意思の疎通を図ることはなかなか大変で、さらに、見知らぬ人にコンペの曲を託すのは、勇気が要るということです。

CamScannerでスキャン



第4章

コード展開をプロファイルする

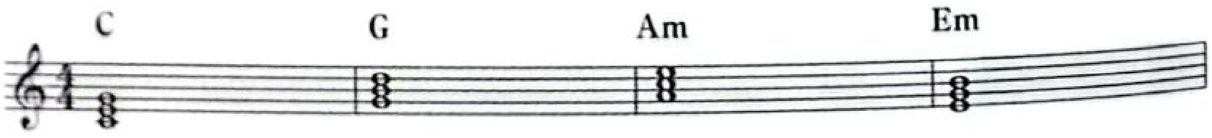
実際に使われているコードというのは限られています。そして、その組み合わせ（進行）も多くはありません。そのひな型（進行）と、当てはめ方（応用）を解説。

第4章

1 J-POP王道進行（カノン進行）

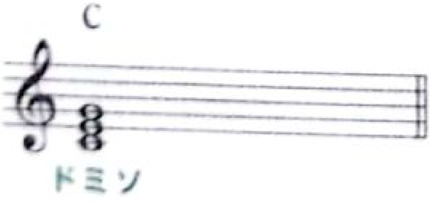
コードは1つだけでは存在しません。コードとコードがつながり、その流れが音楽となるわけです。その組み合わせによってできた流れを、**コード進行**といいます。その組み合わせを考えると、正に無限大。途方もない組み合わせがあるのです。しかしながら、ナイスな組み合わせなんて大体決まっているので、それを使ってしまえばいいのです。ただ、メロディによっては、コードがぶつかることもありますので、その回避方法も併せて紹介していければと思います。

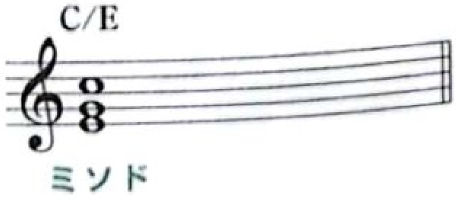
MP3 Track 41-1



パッヘルベルのカノンという超有名なクラシック曲があり、そこで使われている進行を**カノン進行**といいます。トニカク明るい感じにしたい場合におすすめです。

このカノン進行を、10倍楽しむための秘策があります。それは「**オンコード**」です。例えば「C」のコードがあります。

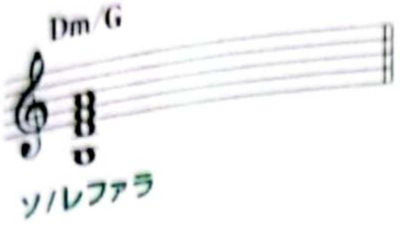




通常ならば、ベース音（一番下の音）は「ド」になります。そして、コードは「C」のままで、「ミ」をベース音にした場合、「C/E」、あるいは「ConE」と書きます。どちらも意味は同じです。

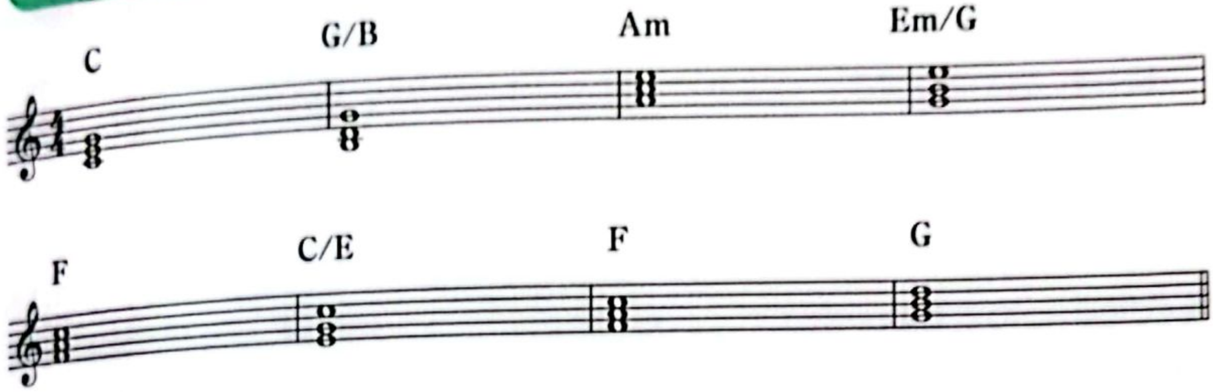
CamScannerでスキャン

このベース音を変えることこそが、「オンコード」なのです。ちなみに次のDm/Gのように、楽譜上のコードにベース音が含まれていないケースもあります。



では、実際に聴いてみましょう。
カノン進行に、オンコードを混ぜてみます。

MP3 Track 41-2



オンコードにすることにより、一番下の音のつなぎ（ベースライン）がスムーズになります。次の参考曲を聴くと分かりますが、基本はカノン進行です。

参考曲……………………………………………………………

森山直太朗「さくら（独唱）」

C-G-Am-G　F-C/E-Dm-G

（備考：7小節目の「Dm」と「F」が差換え可能です）

メロディに合わせてカスタマイズしやすいのもこの進行の特徴です。自分のメロディと合わせてみて、しっくり来ない部分は積極的に入れ替えをしていきましょう。

CamScannerでスキャン

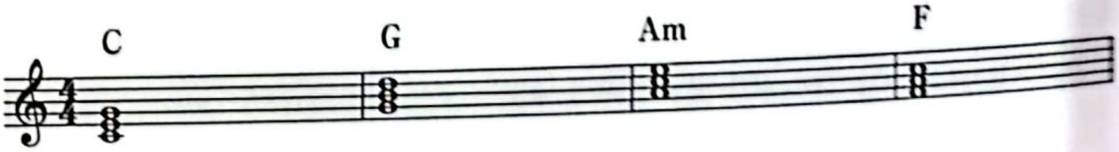
第4章

2 洋楽王道進行

[C→G→Am→F]

基本形

MP3 Track 42-1



ポップパンク進行と一般的にはいわれています。また、この進行を使用したThe Beatlesのあの名曲から、「Let It Be進行」ともいわれています。この進行は、海外で人気がありますが、なぜか邦楽では、なかなかお目にかかれません。

使われ方はループ系、つまりこのパターンをひたすら繰り返すという、何とも気合いの入った使われ方が多数を占めています。

サビを大事にする日本人の気質に合わないのでしょうか、日本のヒット曲においても、この進行は少数派です。ただ、昨今のヤングは、洋楽も邦楽のように理解していると聞きます。時代は常に変化しています。この進行もいつか日本人に受け入れられると私は考えます。ということで、これからヒット曲を狙う方は、この進行で作成することをお勧めします。

参考曲……………………………………………………

映画「アナと雪の女王」主題歌「Let It Go」

C-G-Am-F　C-G-Am-F

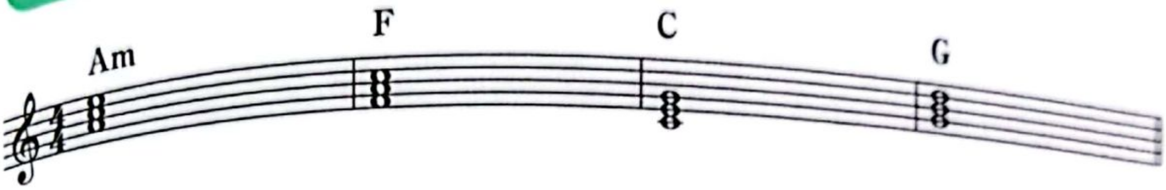
※ この進行にメロディがマッチしない場合は、次の派生型をお試しください。

CamScannerでスキャン

派生型(その1) [Am→F→C→G]

スタート位置を代えた進行です。「Am」から始まるため、少し暗い感じにしたい時は有効だと思います。

MP3 Track 42-2



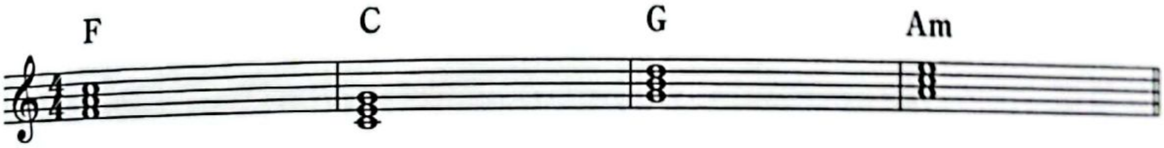
参考曲

RADWIMPS「前前前世」
Am-F-C-G　Am-F-Gsus4-G.C

派生型(その2) [F→C→G→Am]

同様にスタート位置が違います。これは「F」スタートなので、すこし中性的な、柔らかい印象になります。ただ、終わりが「Am」なので、若干暗めです。

MP3 Track 42-3



参考曲

米津玄師「Lemon」
F-C-G-Am　F-C-G-E

CamScannerでスキャン

第4章

3 J-POP王道進行
【Am→F→G→C】

MP3 Track 43-1

小室哲哉さんが好んで使用したので、「小室進行」ともいわれてます。この進行の特徴は、「Am」で暗い感じに入りますが、「C」で明るい感じで終わるところです。結局どっちなの？というユニセックス的な進行といえるでしょう。

見方によっては、先の洋楽王道進行の【Am–F–C–G】の「C」と「G」を入れ替えただけでしょうと考えることもできます。そうです、その通りです。コード進行ってそんなもので、奇抜なものは定着しません。

実は、この進行はあまり洋楽には見られません。最後の「G→C」という進行にヒントがあるように思われます。実はこの「G」に続けて「C」を演奏すると、明るく終わった感じがします。ちなみにC→G→Cとやると「起立→礼→着席」となります。着席したが最後、もう動きたくなくなる、というのが人情というものでしょう。こういうことから、洋楽はループを好むので、終わらせたくないのです。だからこの「G→C」を避けているのだと推測されます。

参考例

AKB48「フライングゲット」

Am–F–G.G/B–C.E　Am–F–G.E–Am.G.Am

GReeeeN「愛唄」

Am–F–G–C.C/G　Am–F–G–C.C/G

※この進行にマッチしない場合は、次のページの派生型を試してください

派生型［C-Am-F-G］

MP3 Track 43-2

これも、毎度おなじみの、スタート位置を変更しただけの進行です。

この進行は昔からあったので、派生させたというよりも、たまたま派生型に当てはまるという印象です。

基本形は「Am」スタートでしたが、この派生型はメジャーの「C」スタートになってしまうので、かなり印象が変わってしまいます。

参考曲

Perfume「チョコレイト・ディスコ」
C-Am-F-G　C-Am-F-G

Whitney Houston「I Will Always Love You」
(映画「ボディガード」の主題歌)
C-Am-F-G　C-Am-F-G

小泉今日子「なんてったってアイドル」
C-Am-F-G　C-Am-F-G

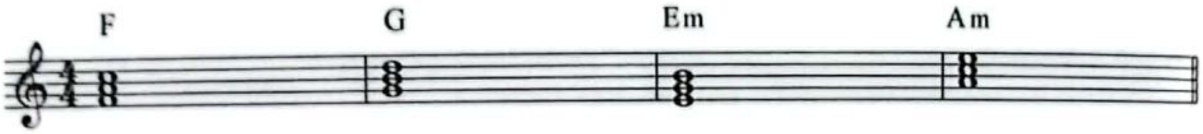
CamScannerでスキャン

第4章

4 マイナー系王道進行

[F→G→Em→Am]

MP3 Track 44-1



なぜか、日本ではこの進行が大人気。先の「カノン進行」と1、2を争うくらいの使用頻度だと思われます。この進行は、昔の曲にはあまり見られることがなく、およそ80年代から増えてきたようです。そこから日本のミュージックシーンに見事にはまり、今日に至っています。変形を含めてユーロビートで多く使用されたため、ユーロビート進行ともいわれます。しかしながら、アメリカ人には受け入れられなかったのか、この進行を今の洋楽で聞くことはあまりありません。

項目２「洋楽王道進行」でも説明しましたが、アメリカ人は終わりのないループ系を好む傾向にあるようです。後のブルースにもいえることで、延々と繰り返すことができるのがいいようです。

サビやメリハリをつけたい日本人に対して、ダラダラと終わりを考えずに楽しみたいアメリカ人。生活習慣や文化の差でしょうか。

参考例

ケツメイシ「さくら」

F–G–Em–Am　F–G–Em–Am

平井堅「瞳をとじて」

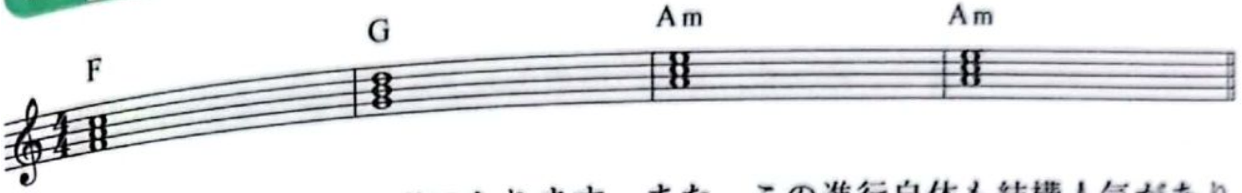
F–G/F–Em–Am　Dm–Esus4.E/G#–Am–C7

この進行の特徴は、「F」から「Am」へのつなぎにあります。

CamScannerでスキャン

変型［F→G→Am］

MP3 Track 44-2



これは「Em」を抜いた形になります。また、この進行自体も結構人気があります。コードが3つしかないので、逆に色々できます。

［F→Em→G→Am］や［F→G→Am→G］、［F→G→Am→Em］など、いけそうなコードをひとつ足してもオリジナリティーが出やすいかもしれません。柔軟性の高い進行です。

参考例

DA. PUMP「U. S. A」
F.G–Am–F.G–Am　F.G–Am–F–E

レミオロメン「粉雪」
F–G–Am–G　F–G–Am–Em

また、発展型として、「Am」の部分を「C」に替えて「F→G→C」で明るい終わり方にできます。

他に、「G」を「G/F」（［F→G/F→Em→Am］）や「F/G」（［F→F/G→Em→Am］）にしたりするのも、結構人気のある入れ替えです。

CamScannerでスキャン

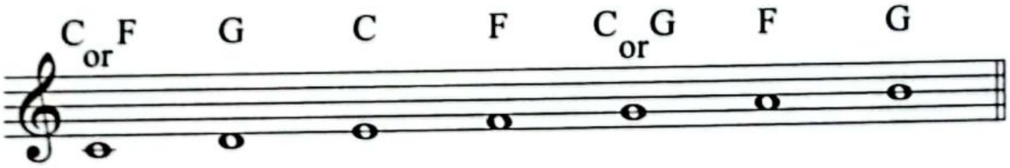
第4章

5 スリーコード（C, F, G）

これは進行ではなく、基本コードの紹介になります。

この３つのコード「C」「F」「G」はスリーコードと呼ばれ、コードの中でも基本中の基本になります。赤、青、黄色の三原色のようなものです。「ドレミファソラシ」の全ての音がこの3つのコードの中に含まれています。これさえあれば、どんなメロディにもコードが付けられる万能コードなのです。

例えば「ド」で合わせるなら、「C」か「F」という感じです。



ただ、曲の最初から最後までこれだけでやってしまうとセンスを疑われてしまいますので、ご注意を。進行がメロディに合わないなとか困ったときなど、万能コードとして使用するぐらいがいいかもしれません。

ということで、大抵の曲は一部分だけで使用していますが、がっつり3コードで行ってる潔い曲があったので紹介しておきます。

参考曲……………………………………………………………

THE BLUE HEARTS「リンダリンダ」

C–C–F–G　C–C–F–G

ブルース進行 ［C7→F7→C7→G7→F7→C7］

スリーコードだけの曲なんてそんなにないよ、と言っておきながら、がっつりスリーコード進行が実はあります。それがこの「ブルース進行」です（ブルース進行とは、曲にブルースらしいムードをかもし出す進行）。

確かにコードは３つだけです。ただ、この進行には特徴があります。それは

CamScannerでスキャン

CamScannerでスキャン

「7」が全てのコードにつくこと、そして「G7→F7」の部分です。

ちなみに「G」のコードは「ソシレ」から成ります。「ソ」を第1音とすると「レ」が第5音ですが、さらにたどると「ファ」が第7音です。この「ソシレ」に第7音の「ファ」を加えたものが「G7」となります。本来のコード進行からすると、この「G7→F7」は実は禁じ手なのです。この禁じ手が逆に特徴の1つにもなっています。

この進行は、アメリカの黒人音楽「ブルース」が元になっています。そしてそこから、ジャズやロックが生まれました。今の洋楽はブルースがなければ存在しなかったのではないでしょうか。

しかしながら、日本人には気質が合わないのでしょうか、昨今のJ-POPシーンではあまり聴くことがありません。ただ、全世界的に見ると、かなり使用頻度が高い進行なので、取り上げておきたいと思います。

基本の形は、12小節で1セットです。

MP3 Track 45

参考曲

フィンガー5「恋のダイヤル6700」(Aメロ)

C7-C7-C7-C7　F7-F7-C7-C7　G7-F7-C7-C7

CamScannerでスキャン

第4章

6 日常コードと非日常コード
——ノンダイアトニックコードの存在

第3章で説明した基本コード（ダイアトニックコード）を使った進行について、この章ではあれこれとご案内させていただきました。加えてこの項では、それ以外の基本コードじゃない方を紹介したいと思います。

まず最初に聞いた時、おやおや？と思う、何かクセあるほうが印象に残るものです。そんなコードが、非日常コード（ノンダイアトニックコード）です。多数ありますが、今回はその中でも、頻度の高い幾つかに絞ります。その他のものに関しては、既成曲を聴くなどして体得してください。ただ、どの場面でも使えるというわけではありません。

間をとりもつ「dim」

「ディミニッシュ」と読みます。書き方はCの場合、「Cdim」と書いたり、「C○」と書いたりします。で、何が違うかというと、マイナーコードの一番上の音がさらに下がるという、今までになく分かりづらいコードです。

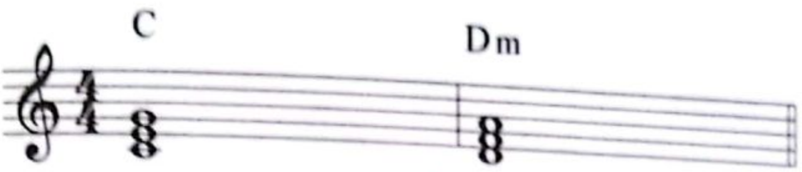
この場合だと一番上の「ソ」の音が半音下がって「ソ♭」になります。

使い方は簡単。上の隣のコードへ行く時に間に挟みます。

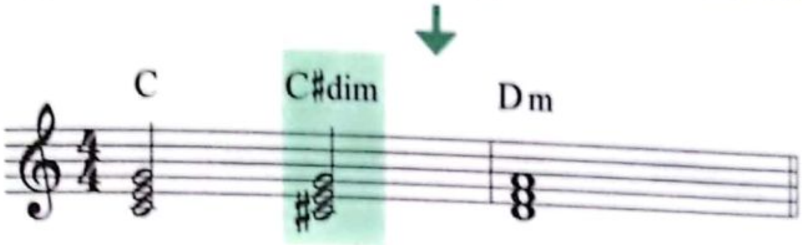
例えば「C→Dm」という進行があったら、その間に「C#dim」をはさみます。このように入れることで、一番下の音、ベース音が半音ずつ上がっていき、つなぎとして機能します。[Track46-2]を参照。

CamScannerでスキャン

MP3 Track 46-1



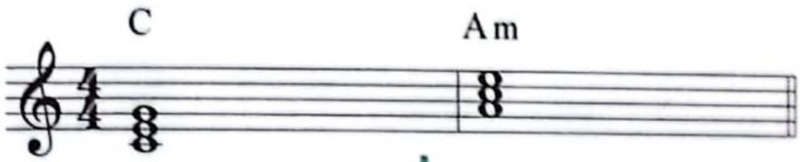
MP3 Track 46-2



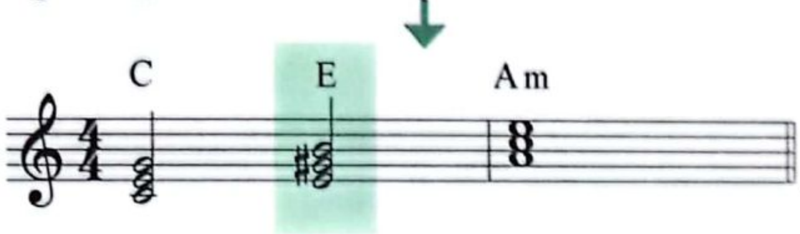
泣きのコード「E」について

おいおい、「E」じゃなくて確か「Em」じゃなかったけ？とお思いでしょう。実は「E」が使えるのです。「Am」（たまに「F」）の前に置くだけ。それだけなのです。効果は抜群、別名「泣きのコード」といいます。

MP3 Track 47-1



MP3 Track 47-2



帳尻合わせの「aug」

「オーギュメント」と読みます。

「C」はドミソですが、一番上の「ソ」の音を半音上げただけです。書き方はCの場合、「Caug」と書いたり、「C+」と書いたりします。使い方ですが、後の「クリシェ」の項（P92〜93）を参照してください。

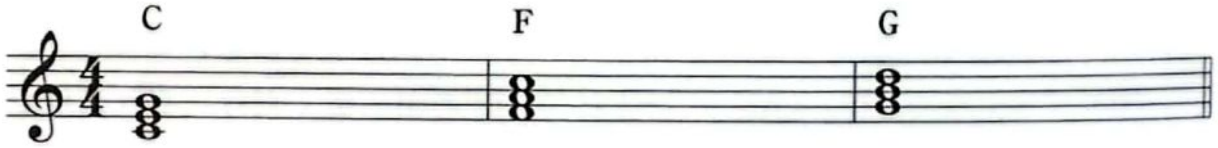
CamScannerでスキャン

パラレルワールドの「Fm」

実はこの世界には、パラレルワールドが存在することをご存知でしょうか？同じ世界なのに、全く交わることなく違う性格の違う自分が存在する、それがパラレルワールドです。そしてこの「Fm」はそこから持って来たコードなのです。

通常「F」はメジャーです。でもなんと「Fm」を代わりに持ってくることができるのです。実はこの系のコードは他にもあるのですが、今回は代表格の「Fm」のみの紹介とします。使い方は簡単で、「F」の代理使用や「F」との併用です。

MP3 Track 48-1

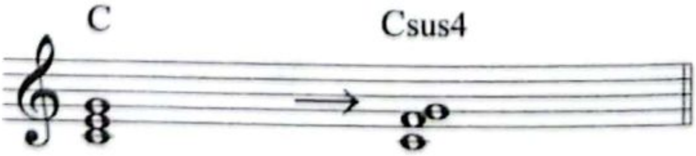


MP3 Track 48-2

多目的な役割をなす「sus4」

「サスフォー」と読みます。まず、簡単にsus4の説明です。

「C」はドミソですが、一番下の「ド」を「第1音」とすると、「レ」が第2音、「ミ」の音は第3音となるわけです。で、この「ミ」が「ファ」(第4音) に変わった形、それが「sus4」なのです。「sus」はsuspended (つるす、浮遊させる) の略です。基本的には「C」か「G」で使用します。



では、何故sus4を使うのでしょう。理由は2つあります。

CamScannerでスキャン

A.「マンネリ気味解消のため、スパイスを加える」的一工夫要素

これは、後に紹介する「クリシェ」のプチバージョンともいえます。コードに動きが欲しいときに使用します。

MP3 Track 49-1

B.「不協和解消のため、衝突を避ける」的回避要素

例えば「G」コードの時、「ド」の音をメロディーにすると、結構いけてない感じがします（後述9項の「毒」を参照してください）。そこで登場、「sus4」です。これにより、にごりの元である「シ」の音（第3音）が「ド」の音（第4音）に変わります。聴き比べてみてください。「G」のにごりが解消されてませんか？

MP3 Track 49-2

これらのノンダイアトニックコードを取り入れることにより、様々な表情を楽曲につけ加えることが出来ます。但し「非日常コード」であるため、過度な使用は曲自体を壊しかねません。使用にはご注意を。

CamScannerでスキャン

第4章

7 クリシェでつなげる魔法のライン
——エモーショナルな効果を狙う

クリシェとは、同じコードが続く時、その一部を変化させて飽きさせないという技法です。アイスの味をトッピングで変えていく感じです。アイスは変わらないけどトッピングで味に変化をつけるため、なんぼでもアイスが食べられてしまうという、ちょっと使いすぎには気をつけたい手法です。

ここでの譜例は、見たこともないコードがバンバン出てきますが、覚えなくてもOK。こんなもんだと、頭の片隅にでも置いていただけたら結構です。

では、よく使われる代表的なパターンを2例ほど紹介します。

MP3 Track 50-1

「C」の構成音は「ドミソ」ですが、この上の音「ソ」が、半音ずつずれていくのがお分かりでしょうか。この「ソ→ソ#→ラ→シb」と変わっていく音をクリシェラインといいます。ちなみに、下の音「ド」と「ミ」の音は動きません。

この上の音がずれるクリシェは、下の音が動かないので、インパクトにはやや欠けるところがあります。通常は、Bメロなどで、さりげなくやるパターンが多いように思われます。そんな中、サビで使用している曲を1つだけ見つけられたので、紹介しておきます。

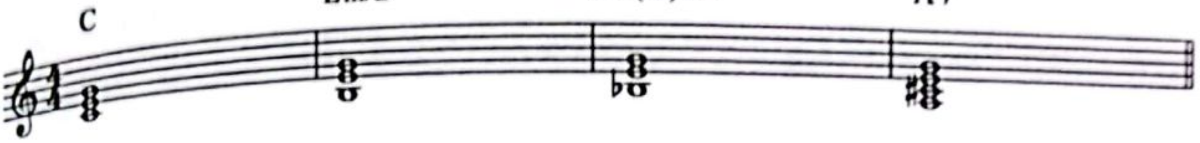
参考曲

サザンオールスターズ「みんなのうた」
C–Caug–C6–C7

CamScannerでスキャン

次は、クリシェの下げのパターンです。

MP3 Track 50-2



これも、半音ずつ下がっていくのが特徴です。今度は、ベースが下がっていきます。第1項で紹介した、カノン進行と同じような感じですが、こちらは半音ずつずれていくのが特徴です。下のベースラインが、「ド→シ→シ♭→ラ」となっています。ベースラインがそのキーには無い音を出すので、インパクトは大です。これも、上の「ミ」と「ソ」は動きません。

クリシェはエモーショナルな効果を有しており、キーにない音が出てくるので、そこがキュンとくるポイントというわけです。なので、キーにない音とメロディがぶつかってしまう場合は回避方法はありません。実際に聴いてみて、何か気持ち悪いと思ったら使用を控えてください。

参考曲……………………………………………………………………

木村カエラ「Butterfly」

C-Em/B-Em(b5)/Bb-A7　Dm-Dm/C-Dm/B-Dm/A

第4章 コード展開をプロファイ…

第4章

8 コードとメロディの大人な関係
——コードにおけるテンション

さて、ここは大人のページになります。ヤングアイドルな曲や、かわいい曲とは少し離れるための音チョイスを見ていきたいと思います。

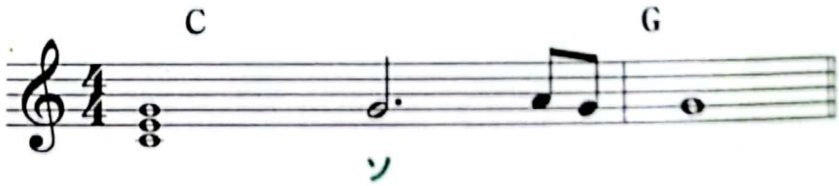
第3章でコードとメロディの関係を話しました。それらが、ハンバーグとコーラならば、これからご紹介するのは、キャビアとワインということになります。

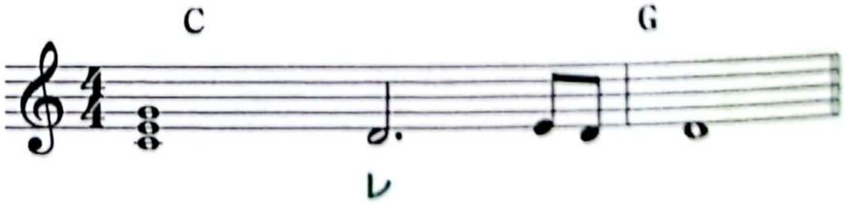
今まではメロディにコードを付けてきましたが、逆にコードを基にして、そこに入れられる音を考えてみます。

復習になりますが、「C」のコードの構成音は「ド、ミ、ソ」です。なので、使用できる音も「ド、ミ、ソ」です。

とはいうものの、実はこれ以外の音も使えるのではないかと、読者の皆さんは薄々気がついているのではないでしょうか？ そうです、これ以外の音が「大人の関係」となるのです。

MP3 Track 51





CamScannerでスキャン

最初は「ド、ミ、ソ」、その後に大人の音「レ、ファ、ラ、シ」と続けてみました。雰囲気の差を感じていただきたいところですが、「え？全然わからん、全部同じ！」という方は、まだ耳が大人になっていないということです。しかし、慌ててはいけません。大人の階段は、少しずつ上がっていくものです。

Check!

大人の音の中には、「毒」も混ざっています。これは、ちょっと食べれないのでは？という音がありませんでしたか？本来は、自分で食べて感じていただきたい。そして、何が「毒」なのか自分で判断してほしいところです。

ですが、本書のハードルは低いのです。下にそれぞれのコードの「毒」早見表を示しておきます。これは絶対使わないというネガティブな使い方だけではなく、あえて毒にあたる音に変えてみるなど、ポジティブな使い方をおすすめします。

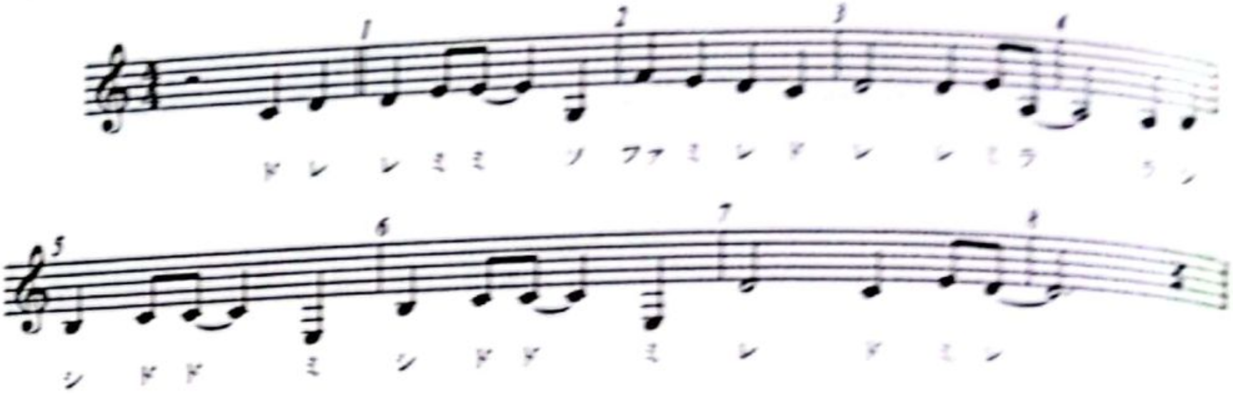
CamScannerでスキャン

第4章

9 コード進行の具体的なチョイス&当てはめ方の例

ここに、鼻歌で作ったメロディをひとつ用意しました。

MP3 Track 52-1



ここから、どのように既存のコード進行を当てはめていくのか、また、状況に合わせていじっていくのか解説していきたいと思います。

まず、着目すべき点は最初のコードです。何のコードで入るかで、コード進行がかなり限定できます。

◎最初の「ド」「レ」は小節外なので無視します。

◎1小節目の音に注目します。中心の音を探します。頭は「レ」ですが、「ミ」の音の方が長いので、「ミ」を軸として考えます。

◎「ミ」を含む基本コードは「C」、「Em」、「Am」です。「Em」スタートは、今まで見てきた進行の中に無かったので除外します。頭のコードは「C」か「Am」を使用します。

ということで、今回は、大本命、「カノン進行」をあててみます。

CamScannerでスキャン

MP3 Track 52-2

「カノン進行のまま」というのもなかなかないので、さらに定番のオンコードにしてみます。

MP3 Track 52-3

個人的には、これでもイイのですが、まだなじんでいない感じがします。

メロディが小節の中で動いているので、コードを特定しにくいという理由もありますが、他にも改善できるポイントがありそうです。

例えば、3小節目の軸は「レ」ですが、コードは「Am」です。ただ、この進行でこの場所では、「Am」以外の代替コードがありませんので、何事もなかったようにスルーするか、この進行は諦めるか…です。今回はスルーで考えて、次の4小節目に行きます。これもメロディは「ラ」ですが、コードは「G」です。ここの代替には、「Am/G」があるのでこちらにします。

そして5小節目の軸の音は、「ド」で問題ありませんが、最後の音「ミ」が少し気になります。「Dm」に入れ替えても解消されません。ここは、逆にメロディに

CamScannerでスキャン

着目してみます。メロディの効果としては、「下からしゃくり上げてる」ことがポイントなので、ここはメロディを「ファ」に変更しても、さほど印象は変わらないので入れ替えてしまいます。

7小節目の中心は「レ」です。「F」は「Dm」の兄弟コードですから、入れ替えてしまいましょう。で、できたのが、

MP3 Track 52-4

どうでしょう、少しコードになじんできた感じです。ということで、必ずこの進行でなくては駄目というわけではなく、自分で気に入るように、どんどんカスタマイズしてもOKです。

ただ、気をつけていただきたいのは、必ず音を聴いて判断すること。どんな曲であれ、自分が「イイ」と思えるものでなければ、楽しくはなれないですから。

★第4章　プロファイル・ポイント

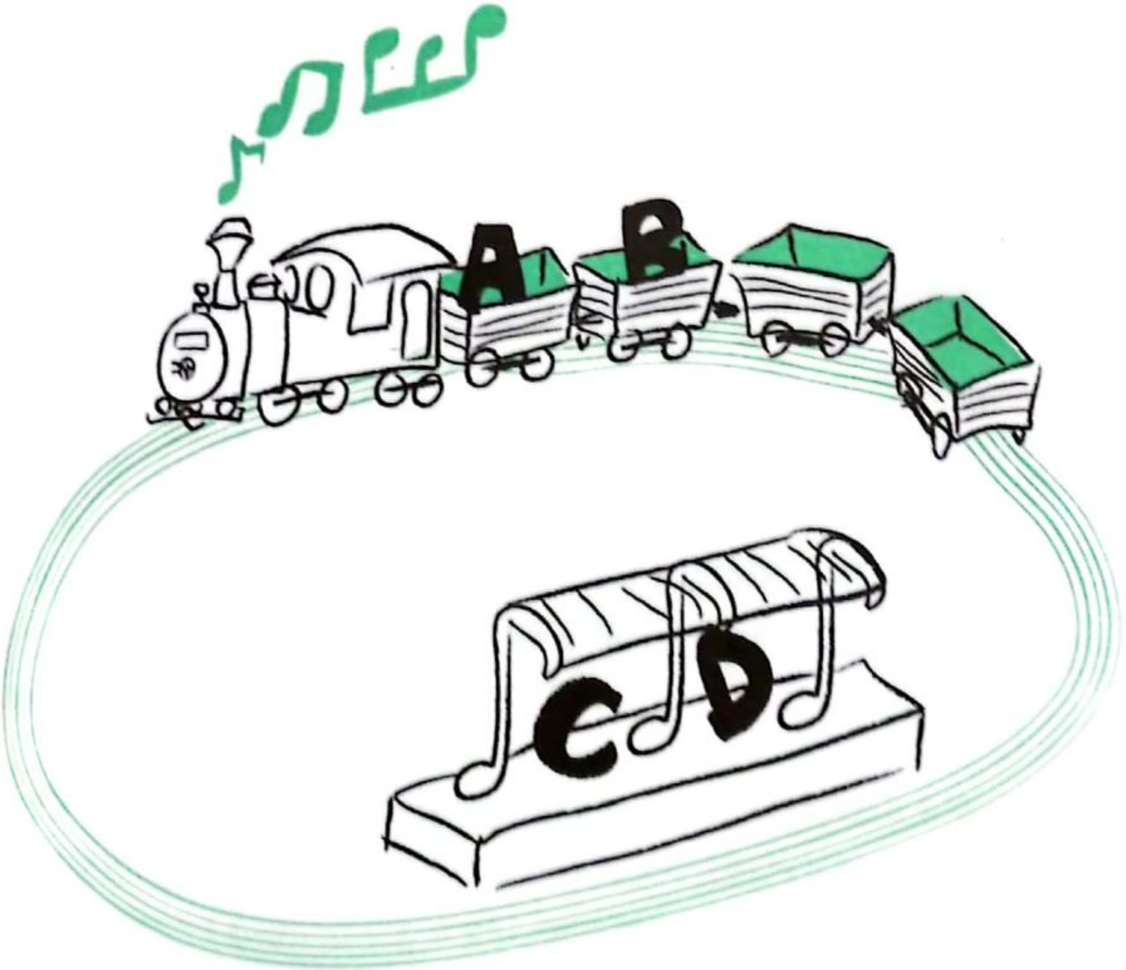
使えるコード進行を知れば、1曲の展開パターンが色々見えてくる

CamScannerでスキャン

第5章

曲としての仕上げをプロファイルする

ひとつの曲に仕上げるためのさまざまな手法を、例をあげながら解説・紹介しております。曲として完成させるための最終章です。



CamScannerでスキャン

第5章

1 Aメロ、Bメロ、サビ
——その役割を理解しよう

メロディとは、曲を作る上でのパーツです。それらを、どのように配置していくのか、どのように使用するのか、それによっては、完成形は全く異なるものになります。2階建てにしたいのか、部屋はいくつ欲しいのか、庭は？玄関は？などと構想するように。

この章では、曲の全体像を見ながらひとつの曲として仕上げる方法を紹介します。今回は、ひとつの曲として組み立てていくわけですから、俯瞰的に曲をとらえる必要があります。

1曲の中に、幾つかのメロディが存在しています。いわゆるAメロ、Bメロ、サビというやつです。つまり、曲の体をなすためには、最低でも3つは作らないと、かっこがつかないということなのです。では全体を見ながらのメロ作りとは、どのようなポイントに気をつけなければならないのでしょう。

本書では、まずサビから作ります。物語でも、最初にオチを作っておけば、そこに向かっての物語はとても作りやすいのです。

MP3 Track 53-1

このメロディを分析してみると、音域は「ド」から上の「ド」です。

コード進行は、譜面の通りF-G-Am、F-G-Cの中性的な感じ。メロの入り方は、「ドレミソ」で引っ掛けて「ラ」頭。[2・2・2・1・1]の区切りで動いて、1小節目、5小節目で韻を踏んでいます。

CamScannerでスキャン

これらをヒントに、相対的にA、Bを作ります。まず、ボーカルの適性音域は、1オクターブ+2音ぐらいとされているので、「ラ」を下に、上も「ラ」くらいに。コード進行はAを明るく、Bを暗く。この2つのポイントぐらいを押さえればコントラストがつけやすいので、Bは盛り上げに徹する感じで作ります。

＊Aメロは2回繰り返すことが多いですが、その場合は後半部分（7、8小節目など）の、コードやメロを少し変えるのが常です。

MP3 Track 53-2

Aの音域は「ラーソ」、コード進行はカノン進行、メロ入りは頭休みで「ミ」、区切りは［2・2・4］。

Bの音域は「ラーラ」、コード進行はAm、Gを2小節進行にし、F–Em–Dmで最後を泣きの「E」、メロは入りは頭休みの「ラ」、区切りは［1・1・2・1・1・2］となっています。

とにかく「サビ」ありきです。作ったA、Bメロの出来が良くても、それが原因で盛り上がりに欠けるならば、勇気を持って変えましょう。どれだけ客観性をもって組み立てできるかがポイントです。

CamScannerでスキャン

第5章

2 魔力を持つDメロの存在

——最後のサビをさらに盛り上げよう

呼び方や定義はまちまちですが、「大サビ」といわれることもあります。
本書での定義は、次のようになります。

- 本体の1、2コーラスには出てこない、新たな独立したメロディであること
- 通常のポップスは1、2コーラスの後、最後に「サビ」が入るのが定番だが、「大サビ」はその前に挿入される

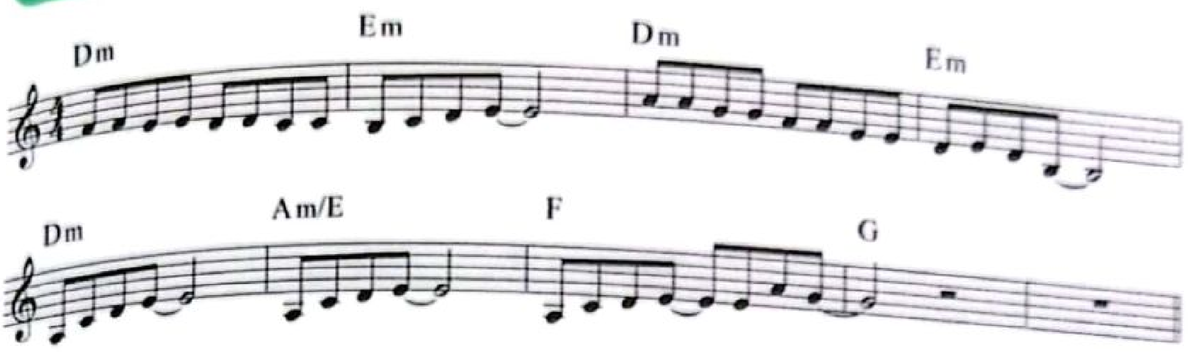
このDメロは、曲によっては存在さえしません。
しかも、A、B、サビとは違い（関連性がない）方が好ましいため、印象に残りにくいことが多いのです。実際に既存曲のDメロといわれても、パッとは思いつかないのではないでしょうか。
しかしながら、そのDメロがあるとないとでは、曲全体の締まり、ひいては曲の完成度さえも変わってきます。

A、B、サビは、それらだけで物語を完成しています。その3つのストーリー（メロディ）を色々と工夫して、クライマックスまで持っていき、曲が完成されます。そのクライマックスにあたるのが、2コーラス後のサビになるのですが、ここで当然、リスナーは、サビを1、2コーラスで聴いているので知っています。
その知っているメロディを繰り返せば当然盛り上がるわけですが、あえてその手前で、いったん盛り上がりを落としたらどうでしょう。
例えば、舞台を観ている時、いったん照明が落ちて真っ暗になり、再び照明がついた時、まぶしいと感じます。その時テンションは高まりませんか？

1回落とすことによっての盛り上がり、Dメロにはそういう効果があるのです。関連性がなさそうなDメロ、実は魔力ともいえる力を持っているのです。
Dメロを作って、1項で使用したメロディにくっつけてみましたので聴いてみましょう。音源は、P100の「サビ」＋「Dメロ」＋「サビ」です。そして、次に示した譜面がDメロです。

CamScannerでスキャン

MP3 Track 54



A、B、サビメロ、コードがかぶらないように、メロディも淡々とした感じで、コードも繰り返し系にしてあります。

では、Dメロがどういう役割を担っているのか、既成曲のDメロを見てみましょう。

参考曲

BUMP OF CHICKEN「天体観測」

C/E–F（×4）、**G–Am**（×3）（Fで、Bメロにつないでいきます）

2つのコードだけで進行するパターンを2回やってます。この2つだけのコード進行は、聴いての通り、のっぺりして少し停滞させるときに使います。例えると、ここで勢いをあえて落として、徐行させている感じです。車のレースだったら、ピットインしている感じですね。これにより、サビの動きがより映えます。

Check!

Dメロは、最後のサビを盛り上げるためにあるといっても過言ではありません。一方で、それまでの流れとは違ったムードをかもし出すため、曲自体を壊しかねません。しかし、ハマれば最高の演出となり、存在感や感動を生じさせる効果があります。

魔力をもつDメロは、使い方によっては良くも悪くもなるのです。

CamScannerでスキャン

第5章

3 メロディのつなぎ方あれこれ
——つながらないときの4つの対策

Aメロ、Bメロ、サビを実際につなげてみたら、あらら？本書で忠実に作ったのに「つながらない～うそ～～～」と言って嘆く前にお待ちください。それも想定範囲内です。まず、原因別に対策を練ります。

原因その1▶ 曲調があまりにも違いすぎる

これは、第1章で提示した、ビートやテンポをきちんと決めて作っていないことが多いです。まずは、それらをチェックしてください。

原因その2▶ 使っている音域が違いすぎる

後述の第5項で紹介する「転調」で対応できます。

原因その3▶ メロディとメロディの間が空きすぎてしまう

これについては、まず例題を聴いてみましょう。

MP3 Track 55-1

Bメロ

サビ

このままでも成立しますが、いくつか手法を紹介します。

CamScannerでスキャン

A. サビメロの前にメロディを付け足す

MP3 Track 55-2

B. Bメロに付け足して伸ばす

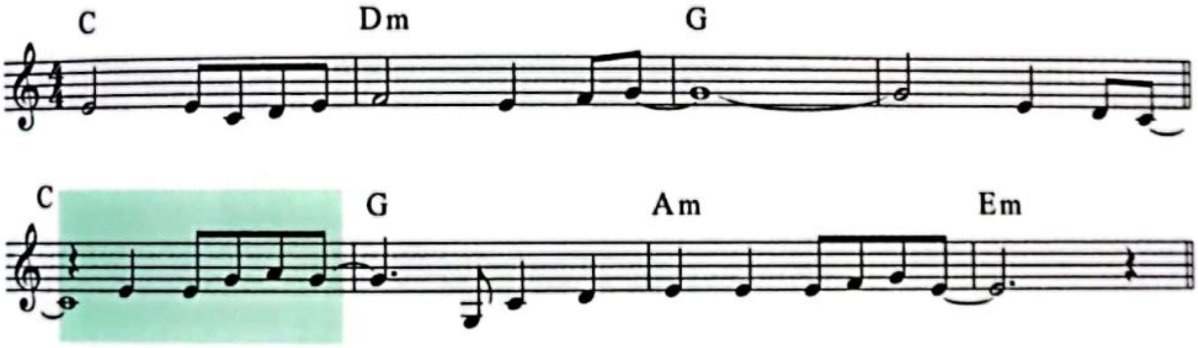
MP3 Track 55-3

C. コードを動かす　⇒6項「コードで引っぱる系」を参照

D. 空いてしまった間を詰める　⇒6項「違う拍子挟んじゃう系」を参照

原因その4 ▶ 音が重なってしまう

MP3 Track 55-4



音がぶつからなければ、そのままでOKです。重なる場所のコードが違う場合は使用できませんので、重ならないようにずらしてください。

CamScannerでスキャン

第5章

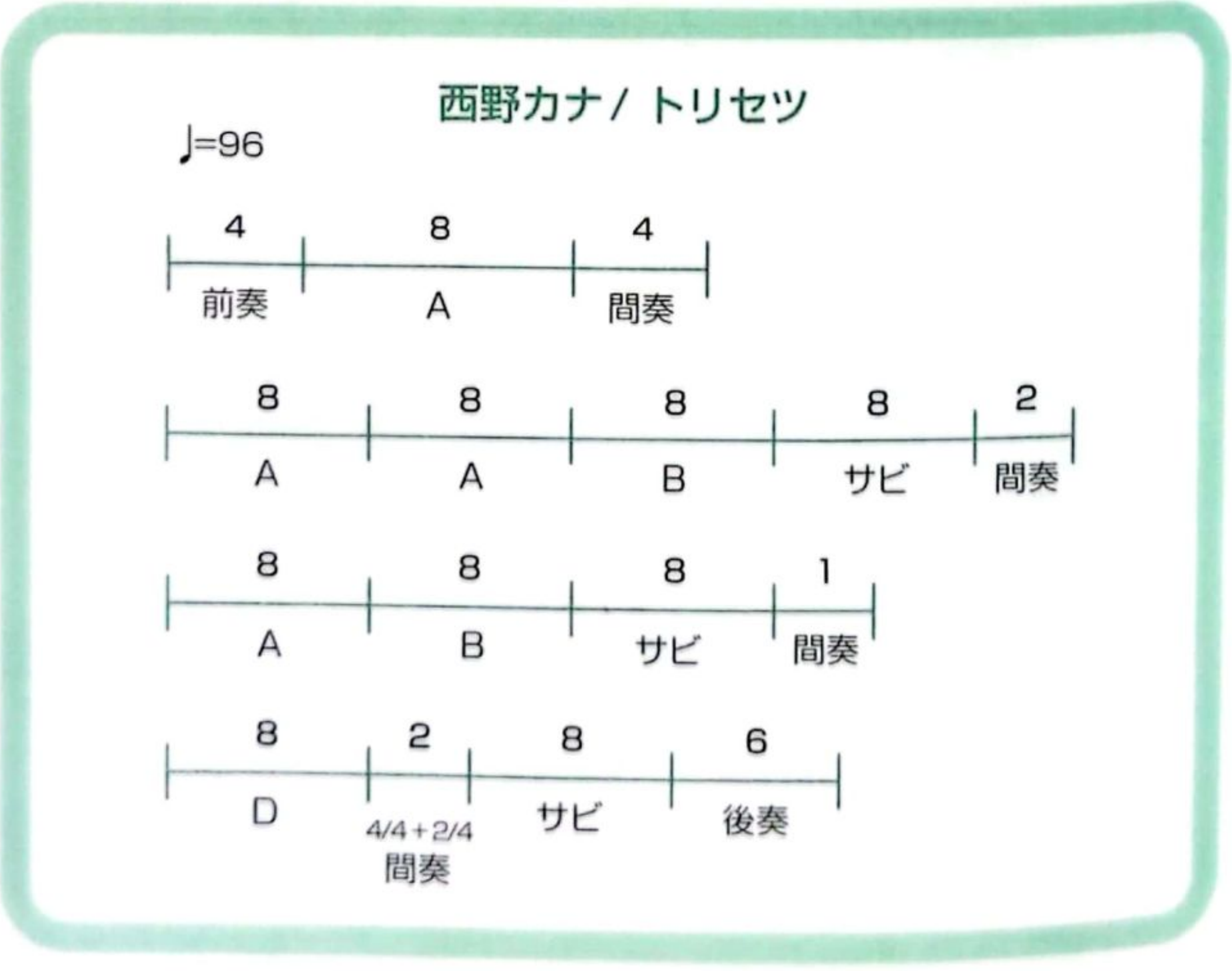
4 構成でより魅力的な曲に
――設計図で視覚的に構成をチェックしよう

今まで作成してきたAメロとか、Bメロとか、サビ。このままでは、曲は完成しません。用意されたパーツ（メロディ）を組み立てて行く作業が必要になってきます。

「それでも、《1コーラス＋2コーラス＋サビ》くらいでしょ、そんなの気合入れなくてもイーでしょ」と思っている方はいないでしょうか？実は最近の曲は、そんな簡単な話では済まないのです。

そのためには、まず、設計図が必要です。

既成の曲を元に、設計図の書き方を見てみましょう。



これは、西野カナ「トリセツ」の構成です。線の上の数字は小節数を表してます。

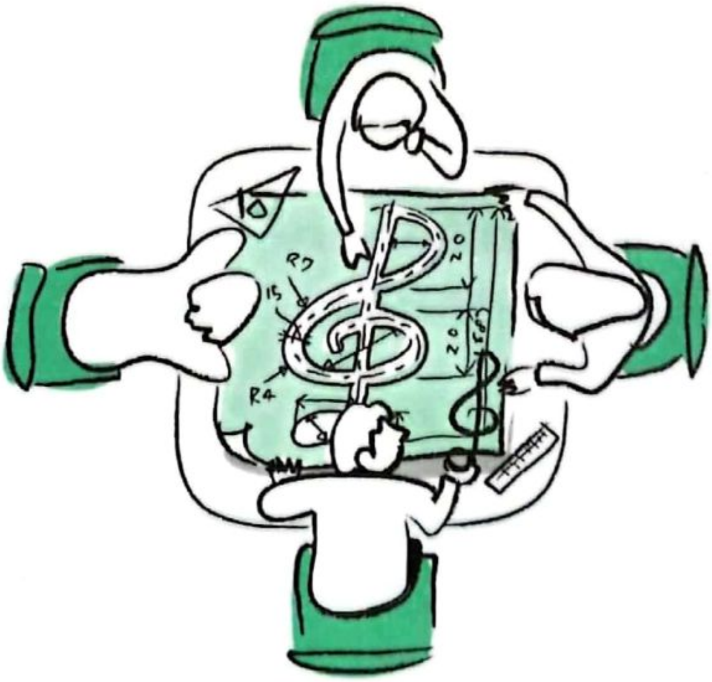
CamScannerでスキャン

途中の4/4+2/4という場所は、4拍子と2拍子ということです。ここ以外は全部4拍子なので、2拍子が1つだけポコンと挟まっているかたちになっています。このイレギュラーが、リスナーの耳を引き付けるポイントのひとつになっています。決まったフォーマットはありませんので、この書き方はあくまでも参考程度になります。自分が見て分かりやすい設計図を作るよう、心がけてください。

作曲家の仕事は、基本的に、この「Aメロ」、「Bメロ」、「サビ」を作ることです。ただ、人に聞かせる目的があって、YouTubeにアップしたり、完成型を目指しているのならば、この設計図を作る作業は必須になります。アレンジャー（編曲者）に、こういう作業は任せると考えている方も、この設計図によって、曲を俯瞰的に確認することができます。場合によっては、Dメロなどの必要性に気が付くことができたり、利点があるかもしれません。

Step Up!「構成の可能性を探る」

お時間が許すならば、自分の好きな曲の設計図を作成、研究することをおすすめします。ミスチル、サザン、ドリカムなど、大御所の曲はかなり複雑に工夫が凝らされていますので、とても勉強になります。是非、1度トライしてみてください。



第5章

5 転調で劇的に盛り上げる

——転調のパターンを知ってムード作りに活かそう

サビとAメロ、Bメロをくっつけてみたら、何かサビが、ショボく聞こえてしまい、がっかりしたことはありませんか。また、A、B、サビと、素晴らしいメロディができた。しかし、くっつけみたら、音域が半端ないことになってしまった経験はありませんか。作り変えますか？そんな体力、精神力は残っていますか？

そこで、提案したいのが転調です。本来は、転調することを見越して作るものですが、そんな高度なテクニックはプロにまかせておけばいいのです。今ある危機にどう対処するか、それが大事なのです。

そもそも転調とは？ですが、読んで字のごとく「調（キー）」を曲の途中で変えることです。カラオケのキーチェンジと全く同じで、メロディーをそのままごそっと、上げたり下げたりすることです。

※「キー」の詳細に関しては、第1章5項（P22）、第3章3項（P62）を参照してください。

Check!

鼻歌だけで転調するのは難易度高めなので、伴奏の楽器やパソコンでの打ち込みなどを使用することをおすすめします。そして、何よりも気をつけていただきたいのが音域です。「転調＝音域が変わる」ということです。狭くなることもありますが、大抵は広がって収集がつかなくなるということが多いのでご注意ください。

またこの転調は、いつでも良い結果が得られるというわけではありません。やってみないとワカラナイというのが正直なところですので、いい具合を見つけられるようにトライしてみてください。

転調は、大きく分けると2タイプあります。

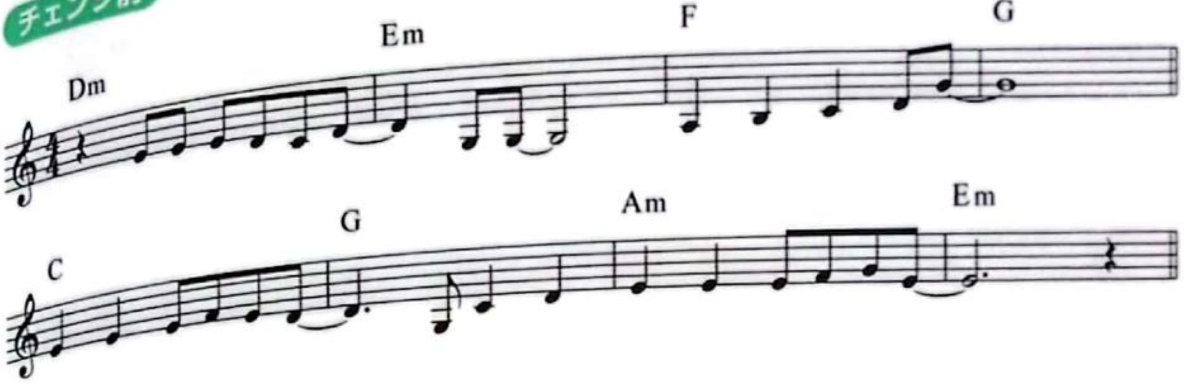
- 1コーラス中、もしくはDメロなど、曲の途中でチェンジするパターン
- 曲の途中ではチェンジせず、曲の最後に半音、もしくは1音上にチェンジするパターン

CamScannerでスキャン

例題としては、まず同じキーのBメロ、サビを用意し、Bメロからサビにチェンジ（転調）する際、どのような効果が得られるのか試してみたいと思います。

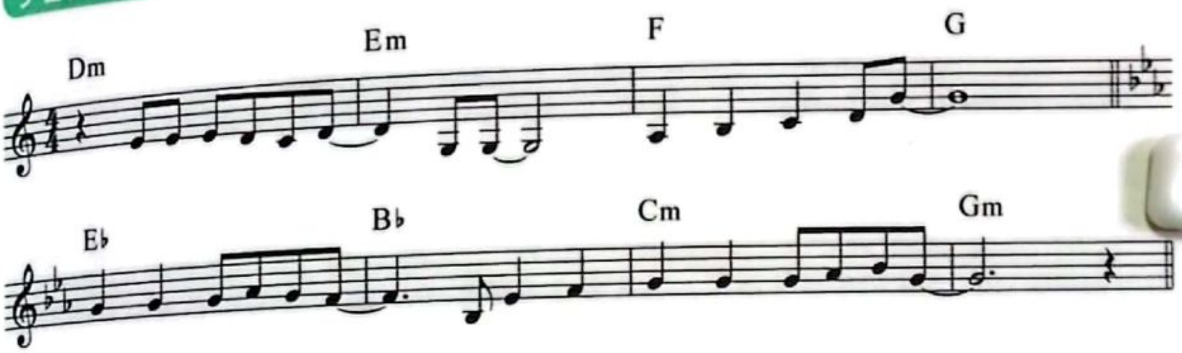
MP3 Track 56-1

チェンジ前



MP3 Track 56-2

チェンジ後



なぜ、このキーをチョイスしたかというと、「E♭」への転調が今、最もはやっているということと、Bメロの最後の音が、転調したことによってサビ頭の音と同じになるからです。この方が歌い手も歌いやすいし、聴くほうも聴きやすいという利点があります。

では、既成曲で見てみましょう。

※ 相対的に、どのように転調したのかがポイントなので、マイナーキーも全て「Cメジャーキー」を基準とします。

CamScannerでスキャン

1コーラス途中でチェンジするパターン

C⇒Ebが、最近の曲では一番人気です。

参考曲

My Little Lover「Hello, Again ～昔からある場所～」
A.Bメロ　サビ
Cメジャー　Ebメジャー

嵐「Happiness」
A.Bメロ　サビ
Cメジャー　C#メジャー

浜崎あゆみ「SEASONS」
Aメロ　Bメロ、サビ
Cメジャー　Ebメジャー
*この曲は、Bメロから転調するという特異なパターンです。参考までに。

SPEED「WHITE LOVE」
頭サビ　A.Bメロ　サビ
Dメジャー　Cメジャー　Ebメジャー
*頭サビが、本体のサビとキーが違うという、これも珍しいパターンです。

最後の最後でチェンジするパターン

これは、ほぼほぼ完結されてるものを、最後の最後で上げるので、歌い手としては、かなりキツイです。

そのような観点からも、「C⇒C#」(半音転調)、「C⇒D」(1音転調)の2通りがおすすめです。

既存曲はこんな感じです。

CamScannerでスキャン

MISIA「Everything」

全体　　最後
Cメジャー　C#メジャー

Mr.Children「Tomorrow never knows」

全体　　最後
Cメジャー　Dメジャー

安全地帯「悲しみにさよなら」

全体　　最後　　最後その2
Cメジャー　C#メジャー　Dメジャー

※この曲は、2段階で転調します。

転調という技術は、実はモーツァルト時代からありました。そのころは、むしろ転調は必須で、必ずといっていいほど転調しています。ただ転調にも、はやりすたりがあるようで、その時代によく使われていたのはGメジャー、Fメジャーへの転調です。この2つのキーは、実はCメジャーに最も近いキーなのです。なぜならば、2つともCメジャーと1音しか違いがないからなのです。ただ、最近のJ-POPでこれらのキーへの転調を聞くことはほとんどありません。

それに加え、転調する時には「跳び箱を跳ぶための踏み切り板的コード」(6項参照) があることが以前は必須でした。しかしながら、最近のJ-POPでは、この「踏み切り板的コード」はあまり使用されず、「いきなり転調」が主流になっています。時代によって音楽のルールも変わっていくなぁ、としみじみ感じる今日このごろです。

POINT!

転調の基本は「キーを上げる」ことがほとんどです。音が高くなることによる高揚感を得るのが目的です。そして、楽曲のムードを変えることができます。

ただし、使い過ぎると「転調が当たり前」になってしまうので、適度な使用をおすすめします。

CamScannerでスキャン

第5章

6 映えるサビへのアプローチ
——サビを盛り上げるための5つのワザ

曲はサビが命です。…本当でしょうか？実はこの考えは、今や日本独特の考えになっているのかもしれません。

前章でも書きましたが、最近の洋楽はループ系が多く、同じコードを頭から最後まで繰り返すという曲が多数あります。当然、サビというサビもなく盛り上がらないので、日本ではあまり売れないというのが現状です。「洋楽はちょっと…」という方は、言葉の壁もさることながら、サビのない曲に魅力を感じないからではないでしょうか。

ルイス・フォンシ「デスパシート feat. ダディー・ヤンキー」は、最初から最後までほぼ同じコード進行のループ系です。YouTubeでは、2019年上半期時点で世界一の再生数で、その数なんと62億回！！！ビックリするくらい聴かれ、売れていますが、日本での知名度はいまひとつかもしれません。

それに引き換え、日本のポップスはやはり「サビ」が命なのです。どれだけ「サビ」を映えさせるか、これにつきます。

ここでは、サビを盛り上げるためのアプローチを紹介したいと思います。

MP3 Track 57-1

Bメロ

サビ

これをいじっていきます。

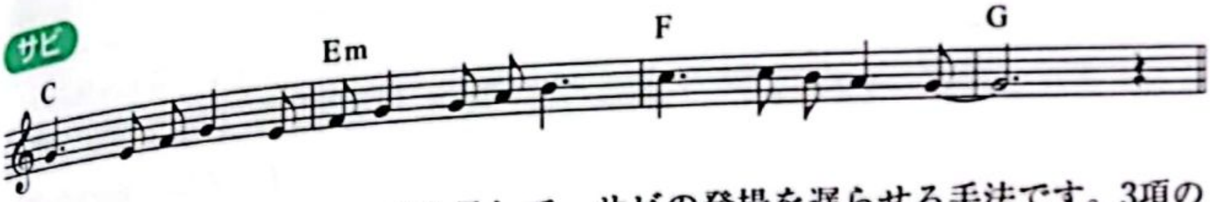
CamScannerでスキャン

1フレーズ足す系

MP3 Track 57-2

Bメロ

サビ



サビ前のBメロに1フレーズを足して、サビの登場を遅らせる手法です。3項の「メロディのつなぎ方あれこれ」のメロ足しとはまた違い、独立したモチーフを足します。

コードで引っぱる系

MP3 Track 57-3

Bメロ

サビ

メロディは足さずに、コードを動かしてサビへ盛り上げていきます。

ブレイク系

これはアレンジ的なお話になりますので、楽譜は省略します。サビの前で空白を作ります。ただ、誰も何も演奏しないというわけではなく、そこだけギターだけになったりとか、あえて「音の圧」を落とすということです。

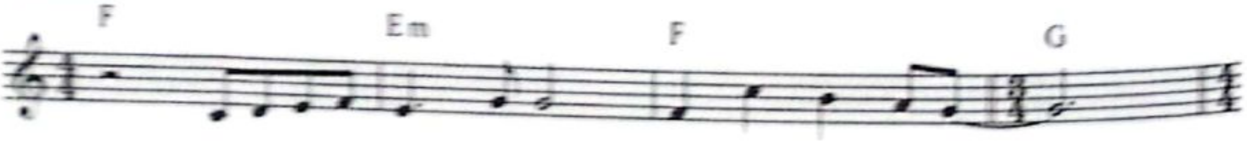
MP3 Track 58-1

違う拍子、挟んじゃう系

通常は4/4ですが、サビの前に、それ以外の拍子を挟みます。ちょっとつまずく感じになりますが、それが癖になります。

MP3 Track 58-2

Bメロ



サビ

踏み切り板用意系［転調パターンのためのアプローチ］

5項の「転調」でふれた、踏切板的コードです。「A」だけでも成り立ちますが、「Em」を入れることでより強調になります。

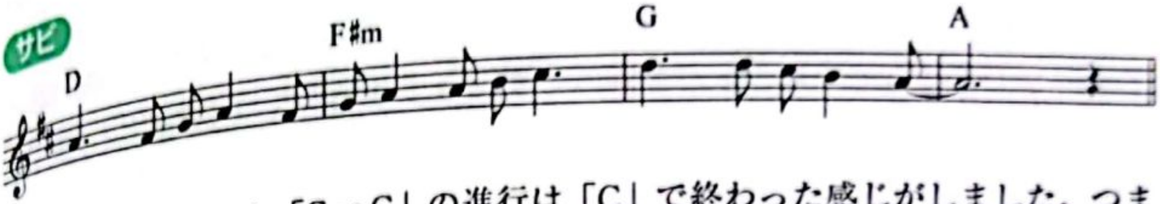
この手法は、ひと昔前は当たり前のように使われましたが、今では逆に新しいかもしれません。

CamScannerでスキャン

MP3 Track 58-3

Bメロ

サビ



第4章の3項でふれた「G→C」の進行は「C」で終わった感じがしました。つまり「Cメジャーキー」となります。その応用で、「A→D」と平行に移動すると「D」で終わった感じがします。これは「Dメジャーキー」となります。

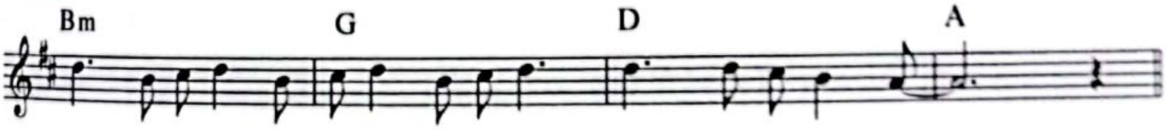
ちなみに、頭が「マイナーコード」だと少しアプローチが変わってくるので、念のため紹介しておきます（サビ頭のメロディを少し変えました）。

ここでは、「♭5」が使用されています。「♭5」を取ってしまうこともできますが、マイナーキーの音階上の特性から、「♭5」を付けることでマイナーキーであることをより強調することができます。

MP3 Track 58-4

Bメロ

サビ



サビの手前でアプローチを挿入することにより、リスナーにサビを予感または期待させ、よりいっそう盛り上げることができます。いわゆる「定石」というやつです。

CamScannerでスキャン

第5章

7 前サビでさらに盛り上がりを狙う！
——シンプルだけどキャッチーな「前サビ」を作ろう

前サビとは、曲の頭の部分に入れる、サビとは違うメロディです。

Aメロ、Bメロ、サビメロより、さらにインパクトを要求されるので、「作曲家殺しの前サビ」と私は呼んでいます。

この前サビは、洋楽にはあまり見られません。なぜならば、洋楽の曲頭には「楽器のリフ」を持ってくることが多いのです。つまりは、この「前サビ」の元というのが、「楽器のリフ」だと筆者は考えております。逆にこの「楽器のリフ」は、J-POPにはあまりみられないものかもしれません。いや、正確にいうと、あってもあまり浸透しないのかもしれません。

インストゥルメンタル（歌の無い曲）は、あまり日本人にはウケません。それでも、スクェアやYMOなど、歌い手のいないグループがはやった時期もありましたが一過性で、インストゥルメンタルが定着するということには至っていないようです。ただ西洋の場合、インストゥルメンタルも歌ものと同様に聴かれる土壌があるので、「楽器のリフ」というのが成立したのだと思います。

この「楽器のリフ」は、曲の本体より有名になってしまうこともあるくらい、パンチ力があります。例えばVan Halen「Jump」。この最初のシンセ…、聴いた事無い人はいないと思います。でも、歌のメロディ覚えてます？ この曲はかなり極端ですが、「楽器のリフ」はそれくらい破壊力があるということです。

その他にも、「リフ」が有名な曲はたくさんあります。

参考曲

The Knack「My Sharona」

単純なリズムなんですが、これが大ウケ。日本のテレビ番組のオープニングに使用されたりと、いまだに需要があります。

The Beatles「Let It Be」

言わずと知れた名曲でございます。このピアノはポールが弾いたそうです。彼らは、他にも山のようによいリフを残していますが、あえてピアノのリフで。

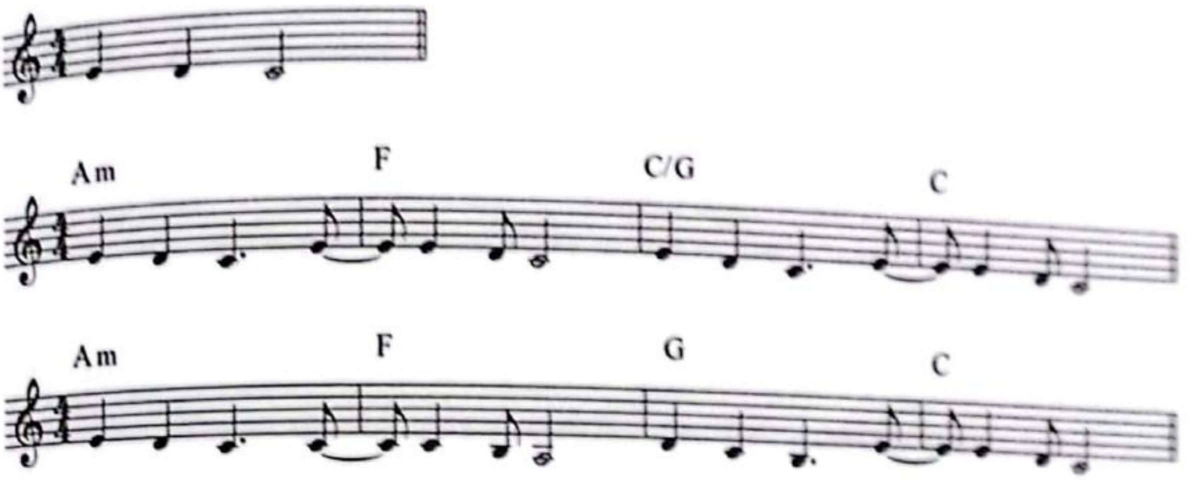
CamScannerでスキャン

話を戻します。洋楽の「楽器リフ」とは違い、この「前サビ」はシンプルです。構成はとても単純で、繰り返しが多い、もしくは韻を踏みまくっているという点が特徴です。それ故に、とても覚えやすいメロディともいえるでしょう。

なので、これだ！というモチーフが1つでもできれば、それを展開させていけばイイのです。ま、そのモチーフをひねり出すのが大変なんですがね……。

試しにひとつ、モチーフを作成してみました。それを同じ音で繰り返すパターンと、コードに合わせて上下させたパターンを作ってみました。ご参考までに。

MP3 Track 59



では、既成曲でも見ていきましょう。

参考曲

乃木坂46「インフルエンサー」
コードに合わせてモチーフをずらしていきます。

AKB48「会いたかった」
コードは動きますが、モチーフはずらさずそのままです。

KARA「ミスター」
コードに合わせてずらしていきますが、リズムも少し変えています。

CamScannerでスキャン

第5章

8 頭と後ろに一工夫
——サビを利用して曲にボリュームを持たせよう

新しいメロを作成せず、既存のメロを足すだけで曲のアベレージをぐぐっと上げられる手法です。

今回取り上げる3つの手法は、前記4項の構成の話に近いものがあります。ただ、さらにちょっとした工夫が必要になるので、あえて別項として紹介をさせていただきます。

サビの前乗り＆アレンジのシンプル化

頭部分にサビを持ってくる手法ですが、それ自体は、構成のお話でありがちです。今回はそれだけでは終わりません。持ってきたサビ部分のテンポをぐっと落として、当然アレンジもピアノのみ、ギターのみなど、音数を少なくします。

この効果は、「サビ」という一番美味しいところを先頭に持ってきつつ、アレンジをシンプルにすることによって、もう一度サビがでてきても、有り難味が消えないという、何とも便利な手法です。お手軽が故に、ライブバージョンでやる方も見受けられますが、1ライブで1回、多くても2回ぐらいが限度でしょうか…。アルバムで入れるなら、1曲ぐらいが個人的には妥当だと考えます。

その他の弱点としては、もともとテンポの遅い曲には使用できないという点でしょうか。

参考曲……………………………………………………

高橋洋子「残酷な天使のテーゼ」

テレビアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』のオープニング曲で、頭はBPM80で女性コーラスのみです。BPM130にテンポアップして曲が進行していきます。

Whiteberry「夏祭り」

頭がBPM70でピアノのみです。そこから、BPM140にテンポアップして本編に突入です。

CamScannerでスキャン

サビのリプライ

曲の最後の部分で、サビをもう1回やるという手法です。具体的には、曲の1番最後のサビの直後です。ポイントは、サビの1部分（2〜4小節分）を繰り返すということです。曲の余韻に浸る感じでしょうか。中には、Aメロの1部を繰り返す曲もあります。参考までに、歌詞の特徴としては、繰り返す直前のメロディの歌詞とは微妙に変える傾向にあります。同じメロディなのに歌詞が変わるので、印象が深くなる上に、曲としてのインパクトも大です。

参考曲……………………………………

back number「クリスマスソング」

サビ最後2小節分を繰り返してます。最後の歌詞も本編では使用してないもので、こういう細かいフレーズに必殺の輝きが放たれるのでしょう。

最後に付けるサビのリサイズ

この手法は、先に紹介したサビのリプライでもあり、そうでもないという手法です。サビを繰り返すのですが、サイズはまんまです。で、何が違うかというと、1部分をカットするのです。カットした部分は、当然歌わずにスルーするという手法です。最近の若者は、カラオケで間奏があると早送りすると聞きます。その影響でしょうか、最近の曲は間奏があまりない、もしくは短めです。

なので、そもそも、この歌える部分を歌わないという手法は、現代J-POPでは受け入れられない古典的手法かもしれません。ただ、ライブではボーカル休憩の裏ワザにもなるので、ちょくちょくあります。ちなみに、ボーカル休憩ワザでもっとポピュラーなのが、客席にマイクを向けて歌わせるというワザです。

参考曲……………………………………

葛城ユキ「ボヘミアン」

この曲は、Aメロの方が印象が深いのか、Aメロを最後にリサイズして繰り返しています。

CamScannerでスキャン

第5章

9 繰り返されるフレーズの秘密

――「決めフレーズ」を使ってメロディを変えてみよう

「決めフレーズ」というものがあります。それ一発だけで、その曲を表す究極のモチーフです。先の「前サビ」とは違い、サビの部分で使用し、一発出したら、すぐには繰り返しません。

中にはリフという呼び方をする人もいるかもしれませんが、前記7項でもふれたとおり、これは楽器での演奏パターンが多いので、ここでは別物として考えます。

韻を踏んでいるといえば踏んでいるのですが、これはその中でも、さらに細部に分けて考えたいと思います。イメージとしては、**「コールandレスポンス」**の「コール」部分と考えていただいた方が分かりやすいでしょうか。「コール」部分を皆で合唱してもらい、メインボーカルがそれに応えて歌うというライブ演出にも役立ちます。

通常は、「決めフレーズ」を入れる前提で曲作りをしますが、本書では、動かしようのないメロディを改造する方法として使用します。これは、元のメロディをぶつ切りにしていくので、かなり覚悟が必要です。まず例題を聴いてみましょう。

MP3 Track 60-1

ルールは簡単。繰り返される「決めフレーズ」は1、3、5、7小節で繰り返されること（7小節目は、場合によってはやらなくてもOK）。また、その場所のコードは、同じであるとベターですが、違う場合はずらしてもOKです。

CamScannerでスキャン

MP3 Track 60-2

参考として、以下の曲を上げておきます。

参考曲

サザンオールスターズ「勝手にシンドバッド」

サビの「今何時？」の部分ですが、メインボーカルは歌わず、完全に「コールandレスポンス」の形を取っています。

鈴木あみ「BE TOGETHER」

普通、決めフレーズは短めにすることが多いのですが、これは「BE TOGETHER」を、わざわざ2回繰り返しています。そのため結構、窮屈そうな感じもするのですが、それもまた味になっています。

ウルフルズ「ガッツだぜ！！」

頭1拍分を抜いての、決めフレーズ「ガッツだぜ」。決めフレーズは大体、頭から入れるのですが、結構珍しいパターンだと思います。

POINT!

メロディは思い出せるんだけど歌詞が思い出せないという経験、どなたでもあると思います。ところがこの「決めフレーズ」で歌詞が思い出せないことなど皆無ではないでしょうか？つまり歌詞とセットになって記憶に残っているのです。逆説的ですが、「決めフレーズ」を作成する場合、歌詞とワンセットで考えた方が、良い物ができるということです。

CamScannerでスキャン

第5章

10 アレンジのススメ

この最後の章の最後の項を読んでいるということは、あなたはメロディをひとつの曲として完成させるという力を、すでに手に入れていることだと思います。

本来ならば、作曲家の仕事はここまでです。ただ、YouTubeで発表したりとかで他の人に聴かせたいならば、メロディに歌詞を乗せてアレンジを施さなければなりません。

もちろん、作詞家、アレンジャーなどを巻き込んで、他力本願で完成させるという手立てもあります。作詞については、筆者は専門ではないので、他書にお任せしたいと思います。

一方、アレンジの作業に関しては、以前は分業が当たり前ですし、今でも既成曲の半分以上はアレンジの専門家が対応しています。

ただ今日においては、機材の発達、低価格化により、専門的な機材を持たなくても、簡単にアレンジができるようになりました。

アレンジに関しても、本格的にやるならば、別の書籍を読んでいただいた方がよいと思いますが、ここでは、その取っ掛かりだけでも紹介できればと思います。

アレンジとは何ぞや？というところですが、平たくいうとカラオケです。要は伴奏です。簡単にアレンジの骨格を言っておくと、

1. リズム
2. ベース
3. コード

これに作ったメロディを乗せて、できあがりとなります。

筆者はまず何から作るかというと、リズム、つまりドラムになります。鍵盤が弾ける人は、弾いてパソコンに入れていきますが、そうでない人は、音をせっせとマウスで貼り付けていきます。

例えば、この楽譜を見ていただきましょう。

CamScannerでスキャン

これはドラムの楽譜です。
一番下がバスドラム、その次がスネアドラム、一番上の×がハイハットです。
今は、何となく3つの音が鳴るんだな〜くらいでOKです。

① これをマウスで、ぽちぽち貼り付けていきます。
② でも、それだけだと真っ平らなので強弱を付けます。
③ これはちょっとオマケ的ですが、ゴーストノート（叩いたか叩いてないか分からないような音）を入れます。

3通り並べてみますので、聴き比べてみてください。

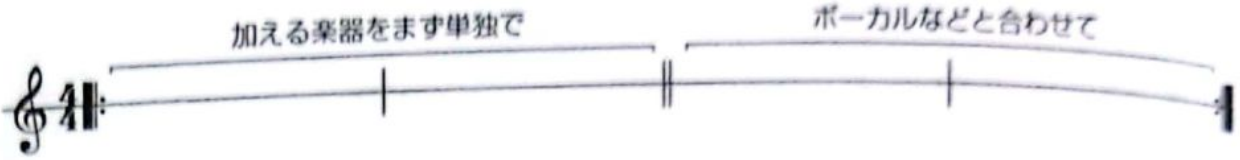
MP3 **Track 61-1**

違いが分かっていただけましたでしょうか？プロの打ち込みはこういう微妙なところで差をつけます。

しかし、「えー、こんなのめんどくさいし、やってらんない〜」という方へ朗報です。実はこの技術も一昔前の話。今はもっと便利な世の中になってきました。なんと、プロが作ったドラムパターンの素材データが用意されていて、それを貼り付けるだけでいいのです。そのデータ素材をパッと聞いた感じは、素人が打込んだデータとそんなに差がないかと思われがちですが、実際、曲の中に入れて1曲として聴くと、精度の違いが如実に出てくると思います。というわけで、筆者も自分で作らずそういうのを利用し貼り付けています。

さて、DAW(パソコンで音楽を作るソフト）を使用して、曲を8小節分仕上げてみます。ちなみに筆者が使用しているDAWは、コードネームを入れると音符に換えてくれるという便利機能がついてます。DAWをもし買おうと思っている方がいらっしゃるなら、どういう機能がついてるのか、確認しておくのがよろしいかと思います。

CamScannerでスキャン



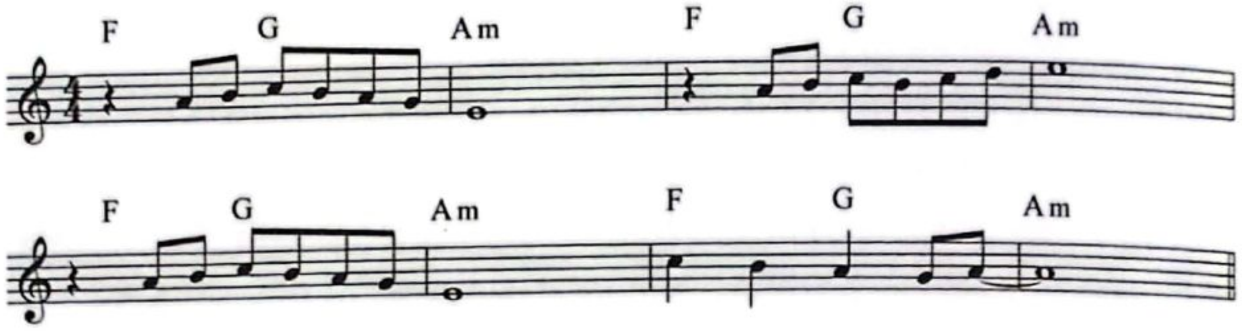
楽器を、進むごとに増やしていきます。アレンジにどのような音が必要なのか、大枠を見ていただくことができると思います。順番はこんな感じです。

[リズム] バスドラム ▶ドラムその他 ▶ **[ベース]** ベース ▶ **[コード]** アコースティックギター ▶エレキギター ▶エレクトリックピアノ ▶シンセ1 ▶シンセ2

MP3 Track 61-2

最後に全部合わさった状態で、楽譜は最後の8小節分になります。

MP3 Track 61-3



ポイントは、鍵盤は一切使わず、音源にあるアルペジェーターやバッキング（いずれも音源に付いている自動に演奏してくれる機能）を使用して作っているということです。それでも、そこそこのクオリティーになります。

★第5章　プロファイル・ポイント

常に曲全体を見渡しながら作成していくことが大事
バランスのとれたメロディこそがひとつの曲になりえる

CamScannerでスキャン

CamScannerでスキャン

索引

数字

2拍3連 39
2拍子 13
3拍子 13
3連符 38
4ビート 17
4拍子 12
5拍子 13
8ビート 17
16ビート 17

英字

A
Aメロ 10, 100
B
BPM 11
Bメロ 10, 100
D
DAW 123
Dメロ 102
S
sus4 90

かな

あ
アルペジオ 72
アレンジ 122
い
韻 50
インストゥルメンタル 116
お
オーギュメント 89
オクターブ 31, 100
音域 108
オンコード 78
か
カノン進行 78, 96
仮歌詞 37
き
キー 22, 60-63
決めフレーズ 120
く
クリシェ 92
こ
ゴーストノート 123
コード 56-59, 64-73
コード進行 78-87, 96-98
コーラス 10
コールandレスポンス 120
コンペ 67, 76
さ
サビ 10, 100,112, 118
し
シャッフル 20
た
ダイアトニックコード 63
て
ディミニッシュ 88
テンション 94

CamScannerでスキャン

転調 108-111
テンポ 10

の

ノンダイアトニックコード 88

ひ

ビート 16

ふ

ブルース進行 86
ブレス 35
分散和音 72

へ

ベース 16
ベースライン 79

ほ

ポップパンク進行 80

ま

マイナーコード 56-59
前サビ 116

み

耳コピ 69

め

メジャーコード 56-59
メトロノーム 11
メロディ 10, 104

も

モチーフ 24, 28-49

ゆ

ユーロビート進行 84

よ

ヨナ抜き 74

り

リフ 116

る

ループ系 80

音源データのダウンロード

【URL】https://www.mates-publishing.co.jp/profile-sakkyoku/

上記二次元コードを読み取るか、上記URLをブラウザに入力することで、練習に使える音源データ(MP3)をダウンロードできるページにアクセスできます。ページ内のダウンロードボタンをクリックしてダウンロードし、圧縮されているファイルを展開して再生してください。

[注意事項]

- 圧縮ファイルの展開、データの再生にはアプリケーションが必要です。操作方法や設定等に関するご質問には対応致しかねます。
- サーバー側のメンテナンスや更新等によって一時的に当該ウェブサイトにアクセスできない場合があります。ご了承ください。
- データは家庭内の私的鑑賞にのみご使用ください。データに関するすべての権利は、著作権上の保護を受けています。
- 権利者に無断でレンタル(有償・無償問わず)、上映・放映・複製・変更/改作、インターネットによる配信、転売することは、法律により固く禁じられています。

CamScannerでスキャン